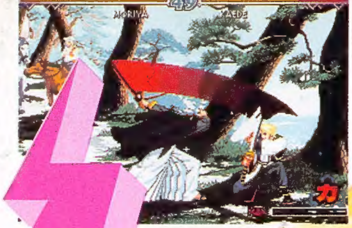
平成11年1月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第14巻第2号通巻245号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
January 15 No.245



ゲームセンターを
10倍面白くする本

GAMEST



一押し

ジョジョの奇妙な冒険

幕末浪漫第二幕 月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～

1 1999 15

特別定価560円

特別付録 グッズ'99カタログ

攻略

ガンバード2
beatmania3rdMIX
ファイティングレイヤー
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

特集

秋のイベント大祭り！
電車でGO（号）！ミステリートレイン
ストリートファイターZERO3日米決戦
G杯サイキックフォース2012

G杯を制したのはGMSP君だ！▲

舞台は、人類の殺戮をはじめた巨大コンピュータネットワーク内。指令は、襲い来る防御プログラムと戦いながら、侵食寸前の非常制御用プログラムに辿り付くこと。さあ、キミは自らの意識をロジスティックスペースにアクセス。そして、勝利をつかんだ時RAYシリーズの謎が明らかになる。

迫り来る未来の選択

LOGISTIC SHOOTING

RAYCRISIS

レイクライシス

GPA SYSTEM搭載!! 得点や戦闘記録をオート登録!ネームエントリーするだけで個人データをはじめ、得点や攻略記録を保存!だからプレイ時に"エキサイティングシーン"の再現が思いのまま。もちろんGPA(全体成績の平均値)も計算され、従来のハイスコアとの勝負も可能!

プレイするたびに新しい興奮が襲撃! ランダムMAP&侵略率システムにより、プレイヤーは常に新しいゲーム展開を体験!プレイ毎の大興奮を保証します。また、ネームエントリー実行でリプレイ時に前回MAPか新MAPかを選択でき、同じ配置でのゲーム攻略がOK。



ZUNTATA NEW RELEASES

LET'S GO BY TRAIN!

ZUNTATA-J.A.M.

THE 1ST SINGLE CD

「電車で電車でGO!GO!GO! 2000」
「LOVE特急こまち」



初のシングルCD!! あの忘れられないテーマ曲が帰ってくる。

テレビCMで強烈なインパクトを放った"電車で電車で電車で電車でGO!GO!GO!GO!"のニューバージョンがZUNTATA初のシングルCDとなって登場! また「電車でGO!2」用に制作した新イメージソング「LOVE特急こまち」も収録!!

12/18 on Sale!

ZTTD-0001 ¥1.050(税込)

「電車で電車でGO!GO!GO!」のオリジナル曲'97LIVEヴァージョン、カラオケを収録した超話題作のカップリングCD、絶賛発売中!!

「電車でGO!／SIDE BY SIDE」
ZUNTATA-J.A.M.
ZTTL-0018 ¥2,550円(税込)

CHAOS HEAT



起きているのに見る悪夢がある。

早くも衝撃のリリース。作曲は、「電車でGO!」、「舞姫」でノリに乗る中山上等兵。シンセとベースを中心にした神秘的なサウンドで悪夢のダークサイドにいざなう。書き下ろしストーリー付き。

12/21 on Sale!

ZTTL-0033 ¥2.550(税込)

RAYCRISIS

世紀末のロジスティック挽歌。
究極のシューティングゲーム「Ray」シリーズ完結編!!

「Ray Force」「Ray Storm」に続く究極のシューティングゲーム完結編「Ray Crisis」。早くもサウンドトラックが登場!。終末に降り注ぐ絶望的に甘美なTAMAYO WORLD。このクライシス・サウンドは全ての魂と想像力の踏み絵になるだろう…。

1999/1/21 on Sale! ZTTL-0034 ¥2.550(税込)

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー　販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online"
http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html


TAITO®
株式会社タイトー®
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3。
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

GAMEST EXTRANUMBER NO.246

GOD BLESS THE RING EHRGEIZ エアガイツ

エアガイツ ファーストエディション PS版





ゲームセンターで大人気の「エアガイツ」がPS版に!

デフォルトの8キャラクターに加え、アーケードでは隠しキャラだったFF7のクラウドとティファ、セフィロスまで網羅。完全技表や、隠しキャラを出すためのCPU攻略、そのほかオリジナルモードであるRPGモードまでわかりやすく解説。

定価980円

12月17日発売

ゲーム系ホームページガイド500

業界関係者必須!ゲーム関係のサイトを500件集めた究極便利本登場!

ゲームメーカー、ゲーセン、ゲームショップなど、全国津々浦々までホームページを網羅! これ以上集めたものは存在しない! この本があれば、あらゆるゲーム情報が入手できる! インターネット大好き&ゲーム大好きな人は、これ1冊で事情通になれる!!



本体価格1280円+税

12月下旬発売予定

GAMEST MOOK VOL.171

同人誌マニュアル 99年度版



売れる本の作り方教えます!

同人活動のイロハがわかる「同人誌マニュアル」の第2弾!今回は実践編として、原稿の詳しい描き方のコツや、オリジナルグッズの作り方、スペースのディスプレイの仕方などについて詳しく紹介。

本体価格1100円+税

好評発売中

イラスト/阿笠やよい

GAMEST MOOK VOL.163

「超鋼戦紀キカイオー」魂



攻略法&設定資料集が満載!

設定資料やイラストなどキカイオーの世界観がここに凝縮。各機体の攻略や隠し機体の情報などが満載。表紙はバルキリー(超時空要塞マクロス)のデザインetcで有名な河森正治氏描き下ろしです。

本体価格1780円+税

好評発売中

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329 GAMEST

今号の…イチおし!!

GAMEST PUSH UP TITLE 1/15.1999.

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

対戦攻略開始！各キャラクターの対戦手段を今号と次号で徹底検証！

P.14へGO！



レイクライシス

いよいよ発売！すべてのゲームシステム、徹底的に解析します！

P.10へGO！



ジョジョの奇妙な冒険



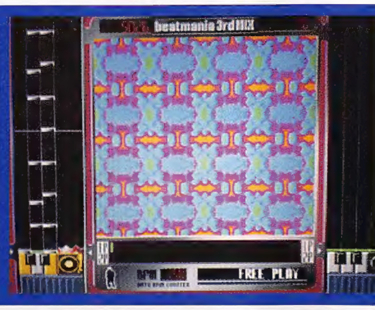
ついにベールを脱ぐ期待の新作！気になるゲームシステムは…？

P.4へGO！

beatmania 3rdMIX

隠し曲公開！3つの収録曲と出現コマンドをすべて教えます。

P.34へGO！



～一押しタイトル先の先～

■グラディウスIV～復活～（コナミ）
■ガントレット・レジェンド（アタリ）

待たせたな!

ジョジョの奇妙な冒険

もう、もう間もなく出荷されるジョジョ。期待していた分を十分に満たしてあまりある満足度をお届けしよう。

※画面や記事内容は開発中のものです。製品版では多少変わることがあります。

攻略読んでパワーアップ!
ブジュルブジュル潰して(以下略)

ジョジョの奇妙なシステム

X-MEN VS.やセイヴァーなどの「気持ちいいカプコン格ゲー」の集大成とも言える本作。メチャメチャなラッシュを許せる度量が必要かも!?

担当:はまー

基本操作編

主人公とそのスタンド、この2つの要素を同時に操っていくのが「ジョジョ」の醍醐味であり、また、難しいところでもある。流れるような美しい連携プレイを実現するために、まずは基本的な動作から覚えていこう。

回り込み

弱・中・強の攻撃ボタンを3つ同時に押すと、残像を残しながら一定距離を移動する。この時は動作終了まで打撃に対して無敵で、相手の体をすり抜けて裏に回ることも可能。

何かと便利な回り込みだが、やはりそれなりの弱点もある。まず、移動中は常に投げられ判定があること。そしてこれが重要なのだが、本体モード(これについては後述)の時でしか使うことはできない。また、動作終了直後に投げや再度回り込みを行うことも不可能。防御的に使うよりは、スタンドとの連携で攻撃的に使う機会が多くなりそうだ。



単体だとつけ込まれやすいので、なんとなく使うのはやめよう。

アドバンシングガード

相手の攻撃をガード中に攻撃ボタンを3つ同時押しすると、相手キャラクター本体を一定距離押し返すことができる。このゲームはとにかく手数が多いので、強力なラッシュを避けるためには必須のテクニックだ。しかしアドバンシングしただけを押し返すため、本体との同時攻撃は凌げても、相手から完全に逃げ切ることは難しい。

ガードキャンセル

アドバンシングガードの要領で、相手の攻撃をガード中に⬇⬋➡+攻撃ボタンを入力すると、ガード硬直をキャンセルして反撃することができる。技は変わってしまうが、本体モード・スタンドモードのいずれでも可能だ。技の性能面には個人差があり、なかには潰されやすいものもあるが、使いどころを間違えなければ絶対役に立つはず。



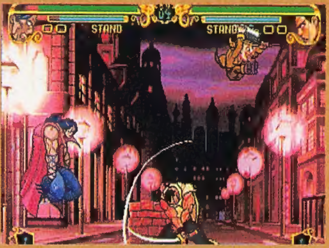
ダメージはないに等しい。待ってこれだけでは勝てないぞ。

受け身

相手の攻撃をくらって浮かされてしまった場合、そのままでは空中コンボをいいように入れられてしまう。そのうち浮き方に補正がかかって落ちてしまうとはいえ、余計なダメージを避けるためにも空中で受け身をとって回避していこう。

操作は、レバー+攻撃ボタン2つ同時押し。レバーは、後ろ&中立で後ろ、前で前方向への受け身になる。受け身後は空中ガードやジャンプ攻撃ができるので、反撃に転じることも可能だ。

ちなみに、地上に落ちる直前で同様の操作をすると、ダウンせずに地上で体勢を整える「地上受け身」になる。



スタンドモード時での受け身は、あくまでスタンドがそのレバー方向に従って動く。

ジャンプ

訓練次第で複雑な動きが可能な「ジョジョ」では、ジャンプの種類も多彩。上下左右からの華麗なラッシュを実現するためにも、ジャンプに関する操作はマスターしておきたい。具体的には、

・ノーマルジャンプ(レバーを上方向に入れっぱなし)
・小ジャンプ(レバーを一瞬上にいれる時間で多少変化)
・中ジャンプ(レバー下方向→一瞬上方向)
・大ジャンプ(レバー下方向→上方向入れっぱなし)

の4つ。小・中ジャンプは軌道が低いので、ほとんど地上技の感覚で使っていける(キャラが多い)。

ただし、自分のキャラや状態によっては、ノーマル以外のジャンプができないこともある。全体的に、本体モード時はスピーディー、スタンドモード時はパワフルという傾向があり、素早い接近を実現する小・中ジャンプなどは本体モードでないと使えないことが多い。

キャンセル

「ジョジョ」の世界では、スタンドコンボ以外のほとんどの通常技・レバー入れ技に、必殺技や超必殺技、でのキャンセルが可能。タンデムアタックや⬇⬋➡+スタンドボタン(以下S)のような特殊な技でもできるので、とくに連



中・下段技やダッシュ攻撃からも、たいていキャンセルできる。

続攻撃に乏しい本体モード時には活用していきたい。

投げ&投げ抜け

本作での通常投げは、レバー前＋強攻撃。中では投げられないので注意。投げ抜けは、投げられた直後に同様の操作（レバー前＋強攻撃）をすればいい。投げられた時の状況に関わらず可能で、ダメージもゼロだ。

スタンド活用編

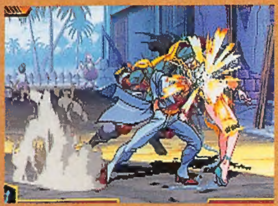
「ジョジョ」を遊ぶうえで間違いなくキーポイントとなってくる、「スタンドシステム」。各キャラ独特の特徴が多いとはいえ、共通のルールもおろそかにはできないぞ。

「本体モード」と「スタンドモード」

まず、本体モードとスタンドモードの違いについて。

本体モードとは、スタート直後のように「スタンドを引っ込めている」状態。対してスタンドモードは、「常にスタンドが画面上に存在している」状態のことを言う。Sを押して「STAND ON」と表示されればスタンドモード、そのあとに再びSを押してスタンドが引っ込んだら、本体モードに戻る、ということになる。

ただし、本体モードだからといって「スタンドが攻撃しない」というわけではない。特定の中・強攻撃や必殺技は、一瞬スタンドが出て攻撃し、また引っ込むという仕組みになっている。スタンド＋本体の同時攻撃を行うためにいちいちSを押してモードを変える必要はなく、むしろ「本体モード時のスタンド攻撃＋本体の攻撃」といった感じでラッシュをかけることが多くなるだろう。



本体モード時の『マッハオラッ』は、いわば射程の短い飛び道具感覚。



対してスタンドモード時は、2回連続入力で大ダメージの突進技だ。

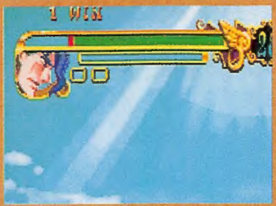
スタンドゲージ

強力なスタンド攻撃だが、さすがに常時使い続けることはできない。その行動限界時間の計りとなるのが、体力ゲージの下にある「スタンドゲージ」だ。

このゲージは、スタンドモード時に相手のスタンド攻撃をくらうorガードすることで減っていき、これがゼロになると「スタンドクラッシュ」が起きて、一定時間完全に無防備になってしまう。かといってスタンドを引っ込めていたほうが安全かというとそうでもなく、逆に相手のスタンド攻撃をガードした場合、それだけで体力を少しずつ削られることになる。



スタンドクラッシュの隙は回復できない。くらってもゲージが減ることに注意。



スタンド強攻撃の削り量。このゲームではバカにならない大きさだ。

このゲージを回復させるためには、本体モードにしてスタンドを引っ込めればいい。スタンドゲージはエンジンみたいなもので、あまりふかし続ける（スタンドに頼る）とオーバーヒート（スタンドクラッシュ）してしまうが、たまにアクセルを緩める（スタンドを引っ込める）ことでクールダウン（ゲージ回復）できる、ということだ。

スタンドコンボ

スタンドモード時では、本体モードでは使えない「通常技キャンセル通常技」、スタンドコンボと呼ばれるシステムを使うことができる。カプコンのゲームで言えば、「チェーンコンボ」「ゼロコンボ」「ターゲットコンボ」といったシステムの派生になるだろう。ただしアレッシーだけは例外で、現在スタンドモードにおける連続攻撃のシステムは確認されていない。

基本的には「弱→中→強」の流れで、ボタンを順番に押すことにより次々とスタンド通常技がつながっていく。立ちとしゃがみを切り換えることも可能だ。しかし、スタンドコンボとして出した通常技に必殺技でキャンセルがかかるかどうかは、そのキャラの特性による。



本体モード時とあまり技構成の変わらないキャラでも、気持ちよくキャンセルがかかるようになる。

また、基本ルートとは別にキャラごとの独自のルートを持っている場合がある。こちらはボタンの組み合わせがあらかじめキャラごとに決まっており、非常に特殊な連続攻撃が可能だ。

タンデムアタック

↓↙←＋Sで発動する「タンデムアタック」は、いわば「自家製の連続攻撃システム」。これは、各キャラクター別にタイプが2つある。

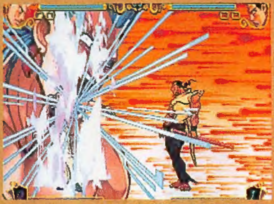
●プログラムタイプ（承太郎、花京院、アヴドゥル、ポルナレフ、イギー、デーボ、ミドラー）

コマンド入力後の演出中に、スタンドに対して「どんな技を繰り出すか」を連続入力で命令する。Sを押しっぱなしにすれば、演出が終わった後もプログラムすることが可能だ。ボタンを離すと、プログラムどおりにスタンドが連続攻撃を始め、本体は単独で自由に動けるようになる。回り込みやジャンプ攻撃を使い、相手を翻弄しよう。

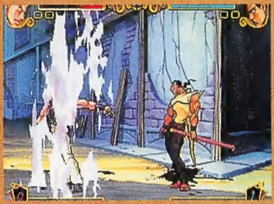
●オリコンタイプ（ジョセフ、アレッシー、デーボ）

これらのキャラはスタンドが本体から離れないので、タンデムアタックも毛色の違ったものになっている。「ストZERO2」のオリジナルコンボ（3ではない）を想像してもらえればいいだろう。

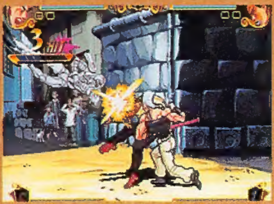
コマンドを入力すると、本体が高速で前に移動し始める。この間に攻撃ボタンを押すと、ほぼすべての通常技・必殺技をキャンセルして次の技をつなげることができるようになる。通常技キャンセルからつなげることができ、さらに特定の技でタンデムアタックを終わらせればふたたび通常技につなぎ直すことも可能。プログラムタイプのようなハデさはないが、使い勝手の良さがウリだ。



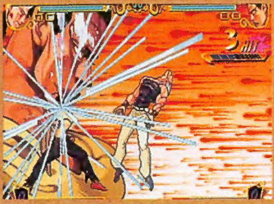
この間に素早く通常技・必殺技を入力。



完全に無防備になるが、スタンドゲージがなくなるまで入力することもできる。



攻撃をくらうと途中で終了してしまうが、それまではやりたい放題だ。



通常技キャンセルで出すといいかも。



キャンセルできないスタンドコンボから必殺技へつなぐこともできる。



再び本体モードの技へつなぎ直すこともできるが、スタンドゲージがゼロになっていることに注意。

P.S.GAMEST Q&A G Q：キカイオーで轟雷を使えることがわかったけれど、その他の中ボスやボスを使えるのか教えてほしい。もし使えるなら、コマンド表や攻略をやってほしい。／茨城県　宮永孝則君　A：使えません。その他のことに関してはムック「魂」をヨロシク！（担当編集）



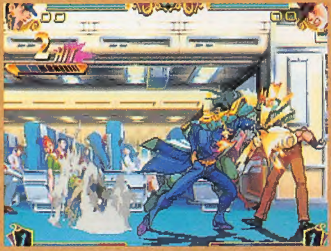
オラオラ	↓↘→＋攻
（スタンドモード時）	（連打）
マッハオラッ	↓↙←＋攻
（スタンドモード時）	（2回まで連続入力可）
スターフィンガー	→↓↘＋攻（離すと発動）
超必殺技	
プッツンオラ	↓↘→＋攻攻（同時押し）
スターブレイカー	↓↙←＋攻攻 （同時押し／離すと発動）

圧倒的なパワーとスピード

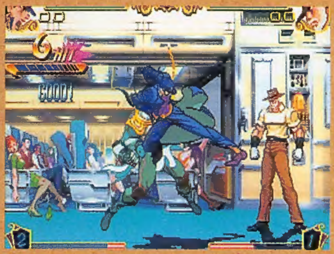
承太郎はゲーム上でも読者が思っているイメージ通り、パワーとスピードを兼ね備えたラッシュで相手を押さえ込むキャラクターだ。

さらに通常技の攻撃判定も強いので、多少強引でもいいから素早いジャンプと前ダッシュで相手に近づき、要所で必殺技につなげラッシュを継続させる。

まあ、プレイしないことにはピンと来ないだろうが、ある程度動かせるようになればきっと承太郎というキャラクターに満足できるようになっているはずだ。あとは忙しい操作に慣れればOK。



圧倒的な手数で押せる承太郎。相手に反撃のスキを与えるな。



『オラオラ』は最低でもガードさせてから動ければ理想的。

スタープラチナの切れ味

●オラオラ

スタンドであるスタープラチナがパンチを数回繰り出す連打攻撃。弱中強でそれぞれ前に出る距離が長くなる。

スタンド出現時の場合で基本3ヒットでダウンを奪える。ただし、ボタン連打でヒット数を増やすことも可能。スタンドなしの場合は、本体の承太郎がすぐに動けるのが特徴。このあたりが承太郎の力強いラッシュを継続させる流れが隠されている。

●マッハオラ

スタープラチナが突進していく必殺技。とうぜん弱中強と移動距離が増えていく。

スタンドありは連続入力で2発出すことが可能。連続技の締めに使ってもいい。スタンドなしはこの場合も本体はすぐに動かせるのでジャンプかダッシュで近づき圧倒的な手数で勝負できる。相手を画面端に追い込んでいればさらにラッシュは継続しやすい。

●スターフィンガー

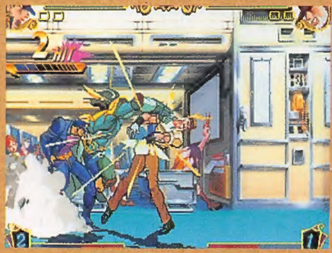
指を伸ばす攻撃で、ゲーム上では相手を引き寄せる力がある。スタンドありでは大攻撃からのキャンセルで連続技。その後の確定はないが先に動ける。スタンドなしでは本体がすぐに動けるので確定は多数。小攻撃×2→『スターブレイカー』と連続技にも発展する。

●プッツンオラ

超ラッシュのパンチ連打。スタンドありでは本体と共に突進していくので中攻撃以上の技から連続技を狙うといい。スタンドなしでは連続技にならないが、承太郎のキーワードである本体と完全に分離した状態になっている。スタープラチナを盾にガードを揺さぶっていくといい。

●スターブレイカー

高い威力を誇る打撃技。通常技キャンセルから連続技として成立するので積極的に狙っていきたい。また、最大溜めでガード不能となる。



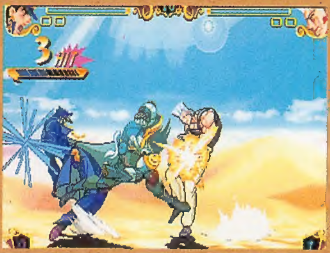
ラッシュの要は『マッハオラ』。当然、本体もすぐに近づく。



『プッツンオラ』と本体で相手のガードを揺さぶれ。

承太郎を動かすコツ

現時点ではスタープラチナを出さない状態で闘ったほうがいいだろう。理由はスタンドが相手を攻撃しているスキに本体の操作ができるからである。ただし、この状態はこのゲームの特徴であるガードできない状態でもある。よって、必殺技は最低でも相手にガードさせてから本体が動くようにするといい。



『スターブレイカー』を連続技で決めれば大ダメージを奪える。

具体的に言うと、しゃがみ小攻撃からキャンセル小『マッハオラ』。そして、ダッシュ攻撃か素早いジャンプ攻撃で相手に接近する。連続して必殺技が出せないので工夫が必要だが、まずは感覚で動かしてみよう。



山吹色の波紋疾走	→↓↘＋攻
波紋のビート	レバー1回転＋攻
策士の業	（技を受けた時に） ↓↙←＋攻
（スタンドモード時）	攻撃技
青緑波紋疾走（本体モード時）	↓↘→＋攻
（スタンドモード時のみ） ハーミットウェブ	↓↘→＋攻 掴み後、←＋攻or攻連打
超必殺技	
師の教え	↓↘→＋攻攻（同時押し）
波紋疾走	レバー2回転＋攻

遊びやすいキャラじゃ

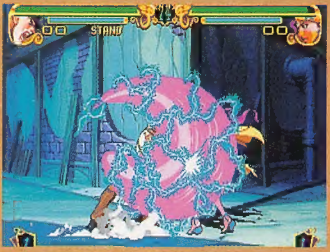
ジョセフはスタンドが人間型ではなく、植物のツタのような触手状のスタンドを持ったキャラ。他のキャラのように本体とスタンドを別々に動かして…というような複雑なことは必要なく、従来の格闘ゲームっぽく遊びやすいキャラ性能になっているぞ。

波紋戦士の技

●山吹色の波紋疾走（サンライトイエローオーバードライブ）

ハーミットパープルをまとったパンチで敵を殴りつける技。

スタンドON時は、踏み込みながら技を繰り出すように



『山吹色の波紋疾走』判定が強く、連携のシメに使いやすい。



『波紋のビート』投げ間合いが狭いので注意。

なり、ガードされても有利。

●波紋のビート

投げ属性の技。敵をハーミットパープルで閉じこめ、波紋を流してダメージを与える。スタンドON時はダメージが大きくなる。

●策士の業（わざ）

スタンドOFF時…自らの体を波紋入りのハーミットパープルで覆い、攻撃してきた敵にダメージを与える技。原作では、対D－O戦で使用するも見破られ不発。判定としては、いわゆる「当て身技」と言われる属性の技で、技の持続中に敵の攻撃を受けると反撃する。発生が早く、下段攻撃、跳び込みも取れる。

スタンドON時…ハーミットパープルで自分の周りにバ

消し炭にしてくれよう!

アヴドゥル

スタンド名：マジシャンズレッド



クロスファイアハリケーン	↓↘→＋攻
ファイヤウォール	→↓↘＋攻
炎の探知機	↓↙←＋攻（タメで追尾）
ファイアイーグル	空中で↓↘→＋攻
地獄の業火	→↘↓↙←＋攻
（特殊技）スタンド遠隔操作	→＋攻＋攻
超必殺技	
ナパームボム	↓↘→＋攻攻（同時押し）
クロスファイアハリケーンスペシャル	↓↙←＋攻攻（同時押し）

同居するパワーと切れ味

アヴドゥルは、炎を使った豪快な攻撃がウリ。しかし、パワーで相手を押さえ込むだけでなく、小技の切れ味もなかなか。マジシャンズレッドは遠隔操作も可能なスタンドなので、緩急をつけた攻めで相手を幻惑してやることもできるのだ。

それでは、必殺技の性質について説明していこう。

「魔術師の赤」のスタンド能力

●クロスファイアハリケーン

アンクの形をした炎を吹き出す飛び道具だが、スタンドを装着していない相手（以下本体モード）にしゃがまれるとヒットしない。アヴドゥルがスタンドを装着していると き（以下スタンドモード）には、射程距離が伸びる。

●ファイアウォール

炎をまとったマジシャンズレッドが跳び上がる必殺技で、スタンドモード時には昇龍拳のような対空兵器として機能する。このときには弱で出すのが吉だが、空中で受け身を取る相手に追い打ちを狙って強を使うこともある。

また、本体モード時には、マジシャンズレッドだけが相手に向かって突進し、一定距離を走ったあとに跳び上がるといった具合に性質が変化する。このときアヴドゥルはすぐに動けるようになるので、マジシャンズレッドを追いかけてダッシュ攻撃や小ジャンプ攻撃を狙ってみるとよい。

●炎の探知機

速度の遅い飛び道具で、発射時にボタンを押し続けていると一定時間相手を追いかけ続ける。ボタンを離すと爆発し、爆風の中にいる相手にダメージを与える。飛び道具が漂っている間もアヴドゥルとスタンドは動くことができるので、攻めのバリエーションのひとつに加えてみたい。

●ファイアイーグル

マジシャンズレッドが急降下して相手にダメージを与える必殺技。本体モード時にはアヴドゥルとマジシャンズレッドが同時に降りてくるが、スタンドモードではマジシャンズレッドが正面方向、アヴドゥルが背後方向へと分離して降りてくる。また、スタンドモード時には、この技の直後にスタンドの操作が遠隔操作へと切り替わる。どちらのモードでも、ジャンプ直後に超低空から出すと効果的だ。

●地獄の業火

マジシャンズレッドが相手をつかみ、爆炎による打撃を与える必殺技。連続技用。

●ナパームボム

正面方向へと業火を連射する超必殺技。本体モードのときには硬直時間が極端に短いので、撃ったらダッシュで追いかけてみてもいい。連続技には本体モードの立ち強攻撃をキャンセルして使おう。

●クロスファイヤーハリケーンスペシャル

正面方向の狭い範囲に、炎のアンクを大量に発射する超必殺技。ヒットすればナパームボムより攻撃力は高い。

動かし方のヒント

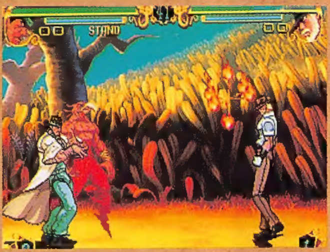
最後に、少しだけヒントを。相手に接近するときには、本体モードで構え、強攻撃キャンセルの強ファイアウォールをダッシュで追いかけるのが基本。接近したら、超低空ファイアイーグルで相手のガードを揺さぶるようにしよう。



本体モードの『ファイアウォール』は、ダッシュで追いかけよう。



スタンドモードの『ファイアウォール』は、対空兵器として使える。



炎の探知機は、ボタンを押し続けることで相手に向かっていく。



スタンドモードの超低空『ファイアイーグル』でガードを崩せ!



連続技にも使える『ナパームボム』。削り技としての性能も高い。

リアを展開する。こちらは、判定は単純な打撃となる。

●青緑波紋疾走（ターコイズブルーオーバードライブ）

スタンドOFF時専用技。前方に波紋を飛ばす技だが、射程は短い。小と中は発生が早く、中or大攻撃キャンセルから連続技になる。大は発生が遅くキャンセルからつながらないが、先端をヒットさせると相手が吹っ飛び、追い打ちを入れることが可能だ。

●ハーミットウェブ

スタンドON時専用技。ハーミットパープルを伸ばして相手を掴む技。判定は俗に言う「打撃投げ」。ヒットさせた後は、ボタン連打で波紋を送り込んでダメージを与えたり、レバー後ろ＋攻撃ボタンで敵を目の前まで引き寄せることができる。

引き寄せたあとは、小攻撃から連続技を入れたり、コマンド投げを狙うこともできる。小、中はしゃがんでいる相手にはスカってしまうが、大なら当たる。

●師の教え

一見普通のアッパーだが、ヒットすると派手な演出（リサリサのイメージ等）とともに敵をメッタ打ちにする。2発目以後の打撃部分は演出なので、一発目がヒットすれば必ず全段ヒットするようだ。

発生が早く、判定が強く、ダメージも大きいという高性能技。対空に連続技にと使いどころは多い。

●波紋疾走

『波紋のビート』の強化版。

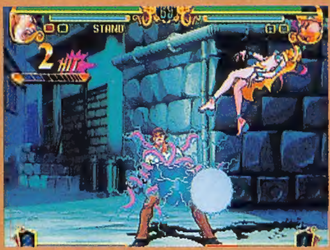
スタンド出しっぱなし!?

ジョセフは、とりあえずスタンド出しっぱなしで闘ってみるとよさそうだ。スタンドON時のジョセフの跳び込みは、かなり判定が強いようなので、ジャンプ攻撃でガンガン押していける。

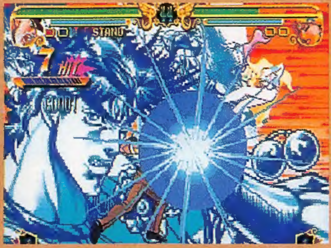
跳びこんだら、スタンドコンボ（弱→中→強など）でかためてから、キャンセルで山吹色の『波紋疾走』や『ハーミットウェブ』を出していくといいだろう。



『策士の業』スタンドON時は、判定の強いバリアだ。



『ハーミットパープル』引き寄せてから何を入れるか…?

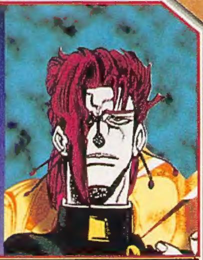


『師の教え』大ダメージ対空だ。連続技用にも使える。

レロレロレロ…

花京院

スタンド名：
ハイエロファントグリーン



エメラルドスプラッシュ	↓↘→＋攻
タイラップスネーク	←→↘↓↙←＋攻（離すと発動）
法皇の結界	↓↙←＋攻（タメで隠す）
（特殊技）スタンド遠隔操作	→＋攻＋攻
超必殺技	
半径20m エメラルドスプラッシュ	↓↘→＋攻攻（同時押し）
（スタンドモード時）	（前後で発射角可変）
インディーズアーム	↓↙←＋攻攻（同時押し）
（スタンドモード時）	（レバーでアームを操作可）

特殊操作と罠の宝庫！

遠隔操作能力を駆使して、原作では渋い活躍を見せた花京院とハイエロファントグリーン。その能力はゲーム中でもかなり特殊なものとして再現されており、想像力豊かで、指先の器用な人でないと使いこなすのは難しい、と初にそう断っておきたいほど、頭の処理の忙しいキャラに仕上がっている。

本体である花京院はジャンプ攻撃が鋭いので、本体モードのときはダッシュ小ジャンプや中ジャンプなどで接近し、そこから必殺技を出していく。

スタンドであるハイエロファントは、原作の設定どうり通常技のリーチが長い。しかしそれよりも、各必殺技やハイエロファント独自のスタンド能力のほうが特殊。スタンドONの状態では、スタンドコンボのほか、2段ジャンプと空中ダッシュが可能だ。またジャンプ中に斜め前下＋攻撃ボタンで急降下攻撃が出る。スタンドモード時はジャンプがゆるやかなので、どちらも重要な能力といえる。

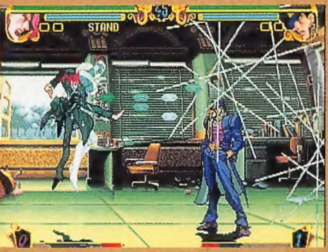
さらにスタンドを切り離して遠隔操作している間は2段ジャンプが3段ジャンプになり、加えて通常のスタンドモード時同様にスタンドコンボを使うことができる。

各必殺技と空中制御を自在に扱えるようになれば、遠隔操作で空中からの急襲&罠設置をして、すぐに呼び戻して本体による必殺技を使ったラッシュで攻め続ける…といった展開が可能になるだろう。

必殺技解説

●エメラルドスプラッシュ

本体モード時は上下に幅があり、スキがほとんどない短射程の拡散飛び道具。スタンドモード時は画面端まで一直線に飛ぶ普通の飛び道具。本体モード時には攻撃のメイン。



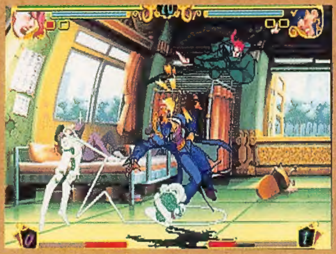
スタンドモード時は空中からも出せる『エメラルドスプラッシュ』。



（前の写真から連続）隠しておいた法皇の結界で連続攻撃だ。

●法皇の結界

両モード時に地上、空中のどこでも出せる設置系の技。触れた相手を少しのあいだ行動不能にする。1つの攻撃ボタンに1個対応しており、最大で同時に3つ設置可能。また、ボタンを押し続けると、離すまでその場に隠しておける。



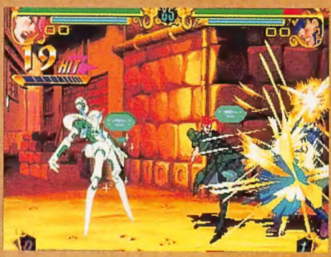
本体時に『タイラップスネーク』を固定すれば、こんなことも。

●タイラップスネーク

ハイエロファントの上半身が地面を滑っていき、ヒット後相手をがんじがらめにする。立ちガード不能で、コマンド入力時にボタンを押したままにしておくとスタンバイ状態でハイエロファントをその場に固定しておくことができる。本体時にはこれで連携攻撃を狙える。スタンドモード時は別行動できないぶん、ボタン連打で威力がUPする。

●半径20Mエメラルドスプラッシュ

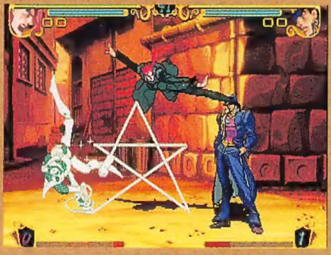
大小無数のエメラルドを超高速で射出する。本体モード時は発射直後から花京院が別行動をとれるので、空中ガードを防止するためのダッシュキックで突っ込んだり、ヒットしていたら強攻撃などでダメージUPをはかれる。スタンドモード時にはレバー前で収束、レバー後ろで広範囲に拡散させることが可能だ。



本体時の『半径20M……』は、発射直後から本体が別行動可能。

●インディーズアーム

ハイエロファントの腕が伸びて、画面中を這いずり回る。本体時は押すボタンの組み合わせで4種類の軌道を選択でき、別行動の本体と連携行動がとれる。スタンド時は、別行動不可なぶんレバーで腕を操作することができる。



これは本体時のボタン3つ押し『インディーズアーム』。

なんかかわいいぞ

イギー

スタンド名：
ザ・フール



サンドクラッシュ	←タメ→＋攻
サンドアタック	↓タメ↑＋攻
サンドクラッチ	→↘↓↙←＋攻
サンドマジック	→↓↘or←↓↙＋攻3つ同時押し
（特殊技）空中浮遊	ジャンプ中にレバー↑
超必殺技	
ビッグサンドウェーブ	↓↘→＋攻攻（同時押し）
サンドストーム	弱＋弱＋→＋中＋強

ちっこい！

これだけ本体が小さいと、相手キャラの攻撃が当たりにくいように見えるが、そんなことはまったくない。確かに小ささゆえのメリットも出てくるだろうが、スタンドを出さずして、そのまま闘うといったことはまずないだろう。

まずは、歩く姿に注目だ。それに、砂のスタンド「ザ・フール」はかなり大きく、なかなか迫力があるぞ。

主力はサンドクラッシュで決まりか？

●サンドクラッシュ

フールのみを真横に突進させる技。ボタンによる違いは、移動距離と突進するときのスピードだ。弱は遅くて進む距離が短く、強は速く進む距離が長い。

また、スタンドを出した状態でこの技を使うと、イギーとフールが一体となって突進する。さらに、進む距離が長くなり、スピードも格段速くなる。

●サンドアタック

フールを斜め上方に打ち上げる対空技。が、当たりがそれほど強い技ではないので、相手キャラが跳んだのを見てから落とす、というのは難しいだろう。近距離間合いでなら、なおさらだ。ボタンによる違いは、上昇力と横に移動する距離。が、『サンドクラッシュ』のように、大幅には変



これが、本体モードのときのSクラッシュ。



スタンドが出ていると、イギーも一緒に上昇！

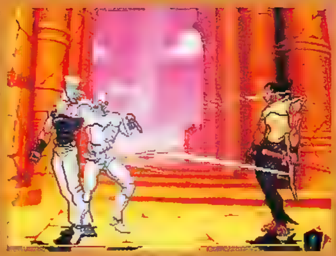


ミリオンスピット	攻ボタン連打
レイダーツ	⬅タメ➡＋攻
シューティングスター	⬇タメ⬆＋攻 （タメでパワーUP）
（スタンドモード時のみ） 金串刺しの刑	⬇⬋⬅＋攻 （同時押しでフェイント）
（特殊技）スタンド遠隔操作	➡＋攻＋攻
超必殺技	
アーマーテイクオフ	⬇⬊➡＋攻攻（同時押し）
ラストショット	⬇⬋⬅＋攻攻（同時押し）

ポルナレフの動き

人型の正統派スタンドであるチャリオッツ。見てわかるように、細身の剣で相手を突くといった攻撃が主体となる。必殺技の中に飛び道具はないが、剣のリーチが長いので、攻撃がヒットしにくいということはまったく問題ない。

必殺技はタメコマンドと通常コマンドのものがあるが、攻撃の主体となるのはタメコマンドによる必殺技が多い。しかし、じっくり待って対応するといったタイプではなく、ダッシュやジャンプからの攻撃連携の中にタメコマンドを混ぜるといった感じにするのが基本となる。


「ミリオンスピット」は百烈系の技だが、上からの攻撃には比較的弱い。

必殺技について

●ミリオンスピット

弱、中、強のいずれかのボタンを連打すると高速の突きを出す、いわゆる百烈系の技。本体モードでのミリオンスピットは、出ている時間の長さがボタンによって変わり、弱は短く、強は長いといった感じだ。スタンドモードでは、一歩前に踏み込むようになり、強弱の変化は踏み込む距離が変わることだ。

●レイダーツ

レバーを後ろに溜めてから前＋攻撃ボタンで、突進する突きを出し、ボタンの強弱によって突進する距離が変わる。本体モードでは、チャリオッツの突進中に本体も動くことが可能。スタンドモードでは突進中に動くことはできないが、チャリオッツの突進する距離が非常に長くなる。


「レイダーツ」は、押すボタンによって距離を変えることが可能になる。

●シューティングスター

レバーを下に溜めてから、上＋攻撃ボタンで、チャリオッツが三角飛び攻撃を出す。ボタンによって跳ね返る方向が変わり、弱中だと自分の後ろの壁を使い、強だと相手側の壁を使って跳ね返る。また、ボタンを押しっぱなしにすることで、攻撃力がアップする。


スタンドモードでしか出すことができな針串刺しの刑は連続攻撃。

本体モードではチャリオッツが単体で跳ね返り、その間本体は自由に動くことが可能。スタンドモードでは本体も壁に向かって飛ぶようになる。

●針串刺しの刑

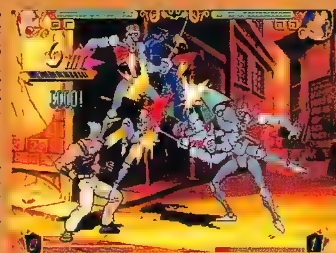
スタンドモード専用技。通常、ただ剣を振る攻撃なのだがヒットすると連続した打撃へと変化する。空中の相手にもヒットするが、その場合、モーションは出るがヒットはしない。

●アーマーテイクオフ

この超必殺技は、ヒットした場合そこからチャリオッツがアーマーをはずして怒涛の攻撃をする乱舞系の技となる。

●ラストショット

剣先を飛ばして何度も跳ね返る飛び道具が2つ目の超必殺技。本体モードで使用すると、剣を飛ばしている最中に本体を動かすことが可能。スタンドモードの場合は、剣先が戻るまで動くことができない。また、この技を発動する位置によっても跳ね返る軌道を変えることができる。


チャリオッツがアーマーをはずして高速移動する乱舞系の超必殺技。

どうやって動かすか

注目したい必殺技は、トリッキーな動きをすることができる「シューティングスター」。本体モードで出すと、チャリオッツを飛ばしている最中に本体も動けるので、うまくガードを揺さぶりたい。基本的スタンドコンボにつなげて相手を固めていく感じにすれば道が見えてくるはずだ。

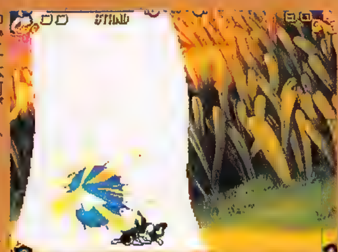

本体モードの「シューティングスター」からトリッキーな動きを展開しよう。

わらない。スタンドを出した状態で使うと、イギーも一緒に上昇する。

●サンドクラッチ

ボタンで、距離を調節できる便利なコマンド投げ。もちろん、ガードは不可能だ。

コマンドを入力するとフールが真っ二つに割れながら前進し、そこに相手キャラが触れると吸い込んでしまう。吸い込むと砂柱の中に巻き込んで、打撃の嵐が吹き荒れる。進む距離は、弱より強のほうが長い。


中で一体何が……

●サンドマジック

技というよりは、移動手段。イギーが土の中に消えて、別の場所へ出現する。ボタンによる違いはなく、一定距離の間を移動する。コマンドを逆に入力すると、後ろへ移動するかたちになる。

●ビッグサンドウェーブ

読んで字の如く。名前の通りの技だ。でかい砂の波が相手キャラを押しまくる。イギーが波乗りしているのがまた可愛らしい。出始めに、フールが前足で相手キャラをひっかく。

●サンドストーム

コマンド投げの一種とでも言おうか。ヴァンパイアシリーズをプレイしたことがある人はわかると思うが、ダークネスイリュージョン系の技だ。入力が成功する少し前に移動してから、相手キャラを捕まえる。凄まじい打撃のあとに、屁をこくぞ。


波乗りイギー。なかなか決まってます。

それポルナレフ？

空中浮遊、コマンド投げ、突進技といろいろな技を持つイギーだが、スタンドがないときのみに出すことのできる、レバー前入れ中攻撃でしゃがみガード不能の技がある。しかも、キャンセルまでかかってしまうのだ。が、出るまでに結構潰されてしまう。


これが『サンドストーム』がヒットしたときの画面だ。

P.S.MESSAGE G →盛り上がっている店があるもの。東京で言えば、新宿とか高田馬場とかだが、そういう場所でそこそこ勝てるのが高いレベルだと思っています。仙台ならマルゲ屋がらみで、イベントでいけるといいですね。ニューゲームが出たら、編集部宛に挑戦状を送ってきてください。（ぜんじ）

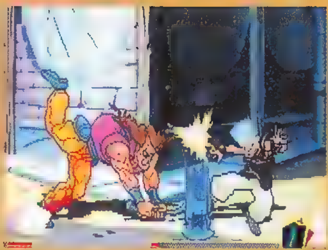


蜂の巣だッ！	←↙↓↘→＋攻（Sでキャンセル）
ガキんちょがッ！	→↘↓↙←＋攻
（スタンドモードの時のみ）カッサバイてやるッ！	攻攻（タメて離す）
超必殺技	
絶望ォォォだねッ！	↓↘→＋攻攻（同時押し）
ウシウシウシッ！	↓↙←＋攻攻（発動後連打）

敵を小さくしたいね～

恐らく全キャラ中最も印象が薄いと思われるのが、このアレッシー。にも関わらず好んで使おうという人はキャラクター性に惹かれてか、「敵を小さくしたい」という欲求に駆られてのことだろう。

そう、このキャラのとりあえずの目的は敵を小さくし、そこに時間いっぱい好きなだけ攻撃を叩き込むこと。そして、もう1つの目的はスタンド「セト神」による遠距離攻撃で相手を近づけずダメージを与えることで、ある意味ストリートファイターシリーズのダルシムに近い（あくまで近いだけ）キャラなのだ。



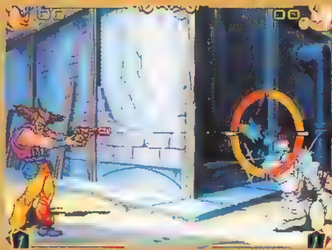
専用の攻撃によりいじめ抜く。この際の連携も考えてみたい。

技名が終わってるね～

では必殺技ごとに解説していこう。

●蜂の巣だッ！

簡単に言えば飛び道具。コマンドを入力するとスコープが出現、照準を合わせて連打（最大13ヒット）することによってダメージを与えることができる。スコープの出現位置は弱が近く強は遠くなるので、相手の行動を先読みして出していこう。もちろん出現後はスコープを縦横無尽に移動させることができるうえ、通常技をキャンセルして連続技に組み込むこともできるぞ。



『蜂の巣』の押しは半端じゃない。遠距離戦に持ち込め！

●ガキんちょがッ！

アレッシーと言えばコレ。下段判定の影を走らせ、ヒットすれば相手キャラは子供になる（ジョセフだけ青年）。子供になったキャラは微力ながら攻撃できるもののガードは不可。このときのアレッシーの通常技は斧攻撃となりスタンドモードにしていれば、それで遠距離攻撃も可能。ちなみにスタンドモード時の『ガキんちょ』は形態が少々変わり、出の早さ（連続技に組み込める）硬化が格段に短くなるので、こちらを多用していくほうが無難だ。また、その際はちょっとした対空兵器にもなる。

●カッサバイてやるッ！

スタンドモード時のみ限定の技。ボタンを2つ以上押しっぱなし→解放することでセト神の斧攻撃が上方向に出せる。溜めれば溜めるほど大きいものが出せ、威力のほうはそれほど関係がないようだ。対空兵器として優秀だが、空中ガードされるのが残念。



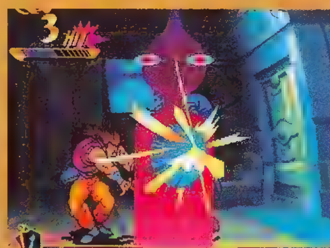
散々殴り倒した後、子供に。絶望オォオだねッ！ホント。

●絶望ォォォだねッ！

走っていき13ヒットの乱舞を叩き込む超必殺技。ヒット後は相手キャラが小さくなり『ガキんちょ』と同じく技を叩き込むことが可能。間合いが離れると無理だが、立ち強攻撃キャンセルで連続技になる。

●ウシウシウシッ！

これも超必殺技。巨大なセト神を上方向に出す対空用の技。連打でヒット数と共に攻撃力もアップ。出るのが遅いので早めを心掛けよう。



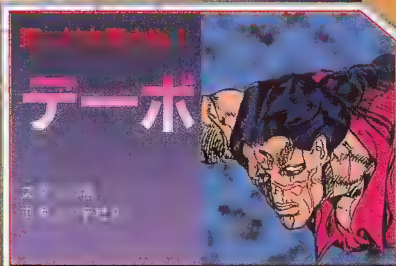
落としつつ連打。見た目の恐怖では一番の技。そのまま子供にもできる。

通常技の性能が良すぎるね～

全キャラ中アレッシーだけスタンドコンボが存在しない。これは見ため的に非常にマイナスだが、それを補っても余るあるほどこのキャラの通常技の性能は群を抜いている。最初に「ダルシムに近い」と書いたが、近距離での通常技は弱→強と目押しでつなげることができるので連続技も強力。攻撃力だけを見れば、承太郎にもひけをとらないのだ。



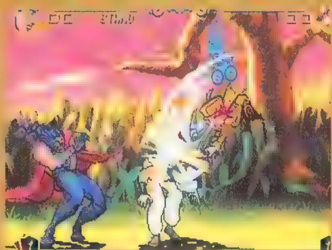
通常技の強さがアレッシーの強さと言っても過言ではない。



ピラニアダイブ	↓↘→＋攻
プロペラカッター	↓↓＋攻
ホッピングハンター	↓↙←＋攻
（スタンドモード時）	ヒット後に↓＋攻連打
超必殺技	
ジャンキーカーニバル	↓↘→＋攻攻
バレルロールクラッシャー	↓↙←＋攻攻

デーボさんの特徴

デーボのスタンド「エボニーデビル」は普段地面で横になっている人形に乗り移っていて、スタンドモードになると遠隔操作で動かすことが可能になる。また、本体モードのときは必殺技を入力することによって寝ている人形が急に動き出し、奇襲攻撃を仕掛けられるようになっているぞ。



デーボのスタンドモードは常に遠隔操作。扱いが難しい。

お人形さん大暴れ

では、その奇襲攻撃となる各必殺技を紹介していこう。

●ピラニアダイブ

その名の通り、魚のような動きで跳びつき、相手に噛みつく必殺技。弱は2ヒット、中で4ヒット、強なら6ヒットする。しかし、普通に出しても連続技になることがなく、ガードされると反撃を受けてしまう。そのため、少し特殊な使い方をする必要がある。この特殊な使い方に関しては次号で紹介するぞ。

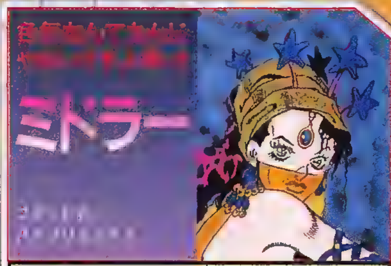
●プロペラカッター

小さな槍を頭上でクルクルと回す必殺技。空中ガードできない技なので対空技として使っていける。ヒット数は弱から3、5、6と増えるが、その分技の出は遅くなっていくので、状況に応じて使い分けよう。なお、スタンドモード時に出した場合はボタン連打でヒット数が上がる。連続技に組み込んでいきたい技だ。



ボタン連打でヒット数アップ。スタンドコンボから狙っていこう。

P.S.GAMEST Q&A G ライデンファイターズJETに関する質問を2つ。1.低速機体BEST3は？2.私のよく行くゲーセンの台ではレバーを任意の方向に入れながらゲームをスタートさせるとボムの初期保存数が4個になりますが、この理由は？／大阪府　P.N.SHT-S.K君　A：調べてみたところ最低速機←



ハープーンショット	⬇⬊➡+攻
モーターヘッド	⬇⬋⬅+攻
超必殺技	
メガハープーンストライク	⬇⬊➡+攻攻（同時押し）
モーターショー	⬇⬋⬅+攻攻（同時押し）
ディナータイム	➡⬇⬊+攻攻（同時押し）

ちょっと寂しい

コマンド表を見てもらえればわかると思うが、必殺技が2つと非常に少ない。逆に考えてみれば、そのぶん連携の組立を考えやすいとも言えるだろう。スタンドONのときは、スタンドがハサミ、でかい顔、ブルドーザー、回転ノコギリなど、通常技が多彩に変化する。中でも強攻撃の回転ノコギリは、⬅or➡+強で軌道を変えられる。


この槍がめちゃくちゃ速い！

鍵を握るのはモーターヘッドか!?

●ハープーンショット

槍の形をした飛び道具で、弱であれ強であれ、出せば必ず画面端まで飛んでいく。弱、中、強といくにつれて、飛んでいくスピードが速くなる。とくに、強で出す『ハープーンショット』は凄まじく速いぞ。発射するまでに多少の間はあるが、連続技として組み込むことができる。さらに、発射後の隙がないので、近距離でヒットすれば『ハープーンショット→立ち中攻撃』なんてことも可能だ。


これで相手キャラを浮かすことができる。

●モーターヘッド

地面からいきなり車を出現させ、相手キャラを上方に突き上げる技。ボタンで車の出現位置を変えることができ、弱なら近距離、強なら遠くで出すことができる。この技はスタンドONにしているときとそうでないときに出したのではまるで質が違い、OFFにしているときの硬直時間は極めて短いが、ONの状態で出すとかなり長い。

また、空中ガードできないのも特徴だ。こう見ると対空技として使えそうだが、出るまでに間が少しあるため、相手キャラのジャンプに反応して出すのはつらい。出すときは、先読みか連携としてになるだろう。


これだけの槍が一気にいくぜ！

●メガハープーンストライク

『ハープーンショット』の強化バージョン。最初は1本の槍を発射し、それがヒットすると多数の槍を周囲に出現させ、相手キャラに撃ち込む。発射速度も速い部類に入る。

そして、一瞬ではあるが、無敵時間が存在する。

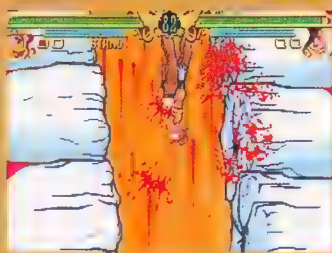
●モーターショー


がすっ！がすっ！がすっ！と5連チャン。

『モーターヘッド』を、5台連続して出す技。もちろん、空中ガードは不可能だ。だが、対空として使っても全部ヒットするわけではないので、なるべく相手キャラが地上にいるときに当てたい。

●ディナータイム

相手キャラの足下に大きな顔が出現し、吸い込んでしまう技。吸い込むと、巨大な歯でかみかみするぞ。一種のコマンド投げともとれる。コマンドを入力すると必ず相手キャラをサーチするのだが、ジャンプで簡単に回避することができる。


こりゃ痛そうだわ。

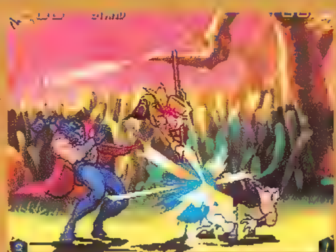
スタンドOFFが強力？

ミドラーは、スタンドOFF状態での『モーターヘッド』の硬直時間が短いので、ガードをさせてからのジャンプ攻撃やダッシュ攻撃が強くなりそうだ。これで近距離戦にもちこむことができたら、通常技キャンセル『ハープーンショット』にもっていく。

ただ、どのキャラも押しが強いので、いかにしてこのモードにもっていけるか鍵になるだろう。それに、超必殺技が3つあるので、使い分けが面白くもある。

●ホッピングハンター

ピョンと軽く飛び跳ねて、槍を突き刺す必殺技。ボタンの強さによって飛距離が変化し、スタンドモード時には追加コマンド（⬇+攻撃ボタン連打）でヒット数を増やすことが可能。さらに、中段攻撃なので、相手のしゃがみガードを崩すことができるぞ。


相手のしゃがみガードを崩せるかなり重要な中段攻撃。

●ジャンキーカーニバル

いわゆる乱舞系必殺技。無敵時間があるので相手の連係への割り込みとして使える。さらに、技の出が速く、突進力もあるので弱→中→強のスタンドコンボから連続技として狙っていけるぞ。なお、この技はボタンを押しっぱなしにすると発動タイミングを変えることができ、その発動待機状態は無敵になっている。


ボタン押しっぱなしで発動待機。このときスタンドは無敵だ。

●バレルロールクラッシャー

ストIIシリーズのベガが使うサイコクラッシャーに似た突進系の超必殺技。スタンドモード時に出すとデーボがスタンド操作しているため本体を動かすことはできないが、本体モード時に出した場合はデーボを動かせるため、当たっている間に追い打ちすることが可能。また、ガードされたとしてもその動ける本体で相手のガードをうまく崩せば『バレルロールクラッシャー』を途中からヒットさせられる。


こういった状況で出し、本体とスタンドで挟み撃ちするのが吉。

モードの使い分けが重要!?

デーボはスタンドモードになると、前述した通り遠隔操作のみでスタンドを動かすことになる。この遠隔操作時の本体は、ガードできないので、無闇にスタンドモードにしても相手の攻撃をくらってしまうばかり。そのため、スタンドモードで常に闘っていくのは非常に難しい。なので、デーボは本体モードをメインにして攻め、一瞬の隙をついてスタンドモードでコンボを決めるといった闘い方が基本になる。ただし、相手との間合い、人形の位置を常に意識しながら闘う必要があり、戦略的要素が大きく絡んでくるぞ。

P.S.GAMEST Q&A G

…はビーストウイングとライデンMK-IIが同じくらい。次に遅いのがイレイサー。ボムですが、セイブ開発の方に聞いたところ、そういう隠しモードはありませんとのことでした。ディップスイッチでボムの初期個数を変えられるのでそれと見間違えたのだと思います。（ゆさ）

悪のカリスマ、DIO登場!!

ストーリーモード出現キャラ紹介

CPUで敵キャラとして出現する3人を早くも紹介。奴らは一体どんな動きで、どんな攻撃をしかけてくるのか？

担当：DS1

ストーリーモード（CPU戦）ではプレイヤーキャラ以外に3人のキャラクターが登場する。水のスタンドを使い遠距離から攻撃する「ンドゥール」、敵を暗黒空間に呑み込むスタンド「ヴァニラ・アイス」、そして時を止めるザ・ワールドの能力を持つ「DIO」である。

デモシーンのみでなら、この3人以外にもキャラが数名登場するが、ここでは、プレイヤーが闘うことのできる3人のキャラクターに絞って紹介をしていこう。

砂漠を走る刺客の水

画面を見るとわかるように、ンドゥールは原作同様、かなりの遠方から攻撃をしかけてくる。ンドゥールとの闘いはゲージレイアウトが変わり、敵の体力ゲージのかわりにタイムが表示される。

本体に接近するまでの勝負で、時間内に本体にたどりつけないと負けてしまう。ボーナスゲームのような感じだが、負けるとしっかりゲームオーバーになってしまうぞ。



遠距離攻撃をしかけてくるンドゥール。攻撃を切り抜けて、本体まで近づけ!!



（スタンドモード時のみ）覚えたぞ（技を覚えたら）	↓↙←＋攻 ガード中に攻
（スタンドモード時のみ）鬼連斬	↓↘→＋攻（3回まで連続入力可）
（スタンドモード時のみ）ツバメ返し	→↓↘＋攻
超必殺技	
次元斬（本体モード時）	↓↘→＋攻攻（同時押し）
（スタンドモード時のみ）血華斬	↓↘→＋攻攻（同時押し）

最速のスピードッ！こいつは見切れまいッ！

チャカというのはあくまで本体の名で、実際に意識を支配しているのはスタンドの宿った「刀」。そのせいかどうかは分からないが、その刀がチャカ本体から離れることはない。スタンドモードにしても、鞘に収めている刀を抜くだけだ。

しかしそのぶん、チャカの動きは非常に軽快。とくに本体モードでは、とても見切れないほどの移動力を誇っている。また、ダッシュからしゃがみ状態で急停止できるのもチャカの特権。同時攻撃による「オラオラ感」は出せないが、性能的に劣るということはないはず。

おまえの命もらいうける

●覚えたぞ

入力すると当て身ポーズをとり、相手の攻撃を受けると反撃する。これだけでもダメージを与えることができるが、この後に再び同じ攻撃をガードした場合、ガードをキャンセルしてさまざまな技を出すことができるようになる。従来のガードキャンセル技だけでなく、通常技（からのスタンドコンボ）や必殺技を出すことも可能だ。

覚えられる技は、飛び道具扱いの技でなければほぼすべて。ただ、「本体の強攻撃」と「スタンドの強攻撃」などは別扱いなので、ガードキャンセルのための布石として使うのはけっこう難しいかも。

●鬼連斬

3回連続入力の必殺技で、3発目を弱もしくは中 or 強にすることで中・下段の二択を迫ることができる。インストには載っていないが、3発目を『覚えたぞ』に派生させて割り込み技を取る、といったシブい選択肢もあるぞ。

●ツバメ返し

上空を一閃する技。一見対空用だが、ゲームの性質上うまく機能させていくのは難しいかもしれない。

●次元斬

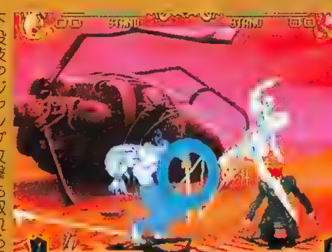
本体モード時に出せる唯一の必殺技（というか超必殺技）。技の出は遅いものの、無敵時間が長く威力も高い。演出がシャープでカッコいいのも密かな魅力。

●血華斬

こちらはスタンドモード時専用の突進乱舞技。キャンセルからバリバリつながるので、連続技に組み込んでいくといい感じだ。



本体時のジャンプ中攻撃は、昇りで出すと中段に。



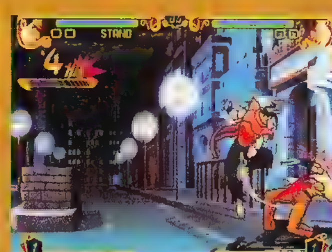
下段技やジャンプ攻撃も取れる。

誰よりも強いなんでも切れる！

なにぶん「連携攻撃」ができないので、戦法的には比較的単純になりがちなチャカ。ゴリゴリ押し続けるのは難しいので、スピードを生かしたヒット＆アウェイを心がけていくことになりそうだ。本体モードでのダッシュやジャンプの性能を生かし、まずは近づこう。

近づいたら隙を見てスタンドモードに切り換え、スタンドコンボや必殺技で体力を削りにかかる。しゃがみ弱・強、立ち中攻撃が使いやすくて強力だ。ゲージに余裕があれば「血華斬」へつないでいこう。

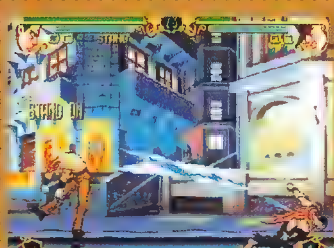
ただ、あまり長くスタンドモードで闘っていると、スタンドクラッシュが恐い。頃合いを見て刀を収め、スタンドゲージを回復させるように。



3発連続ヒットするルートはないので、2発止めも重要。



相手がスタンドモードであれば、しゃがみ強からつながる。

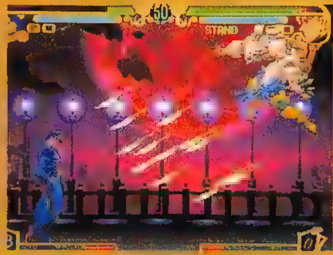


なんと背景が切れてしまう。対空にも使えるぞ。



DIOの世界

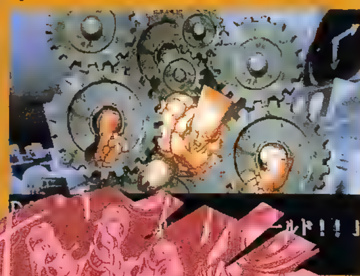
ついに登場したDIO。気になるザ・ワールドの時を止める能力は、ゲームになっても、もちろん再現されている。
　基本的には承太郎と同じタイプのスタンドで、「オラオラ」同様のラッシュ攻撃（無駄無駄）を使ってくる。必殺技らしきものは他にも、瞬間移動技や、目からレーザーを発射してくる（第1部で使用していた、体液を圧縮して撃ち出す）攻撃がある。DIOは1ラウンド落とすと形態を変えてくるが、攻撃方法に変化は見られない。

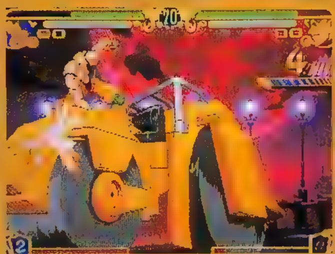


無数のナイフを投げつける、原作のあのシーンを彷彿とさせる攻撃。かわせるか？

超必殺技は時を止める能力で、DIOの周囲から時間の静止した空間が広がってくる。これに触れるとキャラクターは動くことができず、その間にDIOはロードローラー攻撃でダメージを奪う。
　が、しかし、CPUが時を止めることはまれで、一度発動するとゲージはすべて消費してしまうようだ。ちなみに、投げでも時を止める演出が入ってダメージを与えてくるぞ。







ザ・ワールド使用後のロードローラー攻撃。「無駄無駄無駄無駄アーツ」



ストーリーモードの補足

　以前紹介したようにCPU戦では、キャラごとに中間デモでストーリーが入る。対戦で原作通りの組み合わせになると、中間デモでも原作のシーンがダイジェスト的に再現されるのだ。
　敵方のスタンドを使うと、原作とは違うストーリーが展開し、キャラによって出現キャラも変わる。また、敵方キャラはンドゥールとは闘わない。

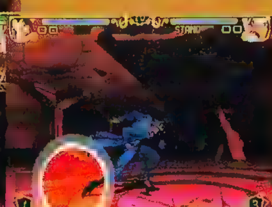




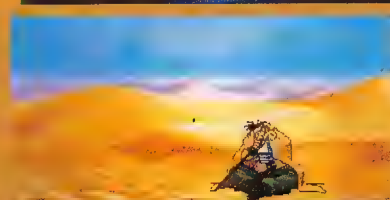
亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

　ヴァニラ・アイス戦は、数種類のパターンで突進してくるガード不能の球体（ヴァニラ・アイスのスタンド）を回避して、その後のスキに反撃する闘いになる。ヴァニラ・アイス戦とンドゥール戦は、対戦というよりもアクションに近いゲーム性になっている。
　原作でポルナレフを苦しめた、空間を削り取りながら迫りくる回転攻撃が超必殺技で再現されている。通常突進攻撃と超必殺技のどちらもガード不能のため、回り込みの無敵を使った回避手段が有効だ。





ヴァニラ・アイスの攻撃後の本体露出時を狙って、攻撃をたたき込め!!



ンドゥール：
「フフ…どうやらこのンドゥールがこの場所からスタンド攻撃していることに気づいたか…」

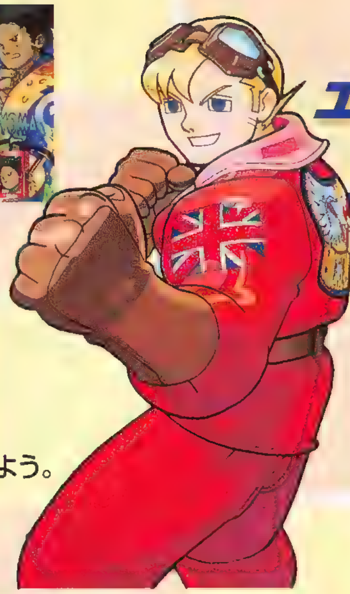
P.S.GAMEST Q&A G
Q：ふだんライターさんはどこのゲーセンで遊んでいますか？よく行くところやおすすめなど教えてください。／千葉県　P.N.ぜせいさん君　A：いつもいるとは限らないけど、G'-Modelに来るとライターに会えるかも。特にうまい人の場合は出現率が高くなるのでよろしく。（ぜんじ）

続報！

POWER STONE™



エドワード・フォッカー



年齢：21歳（男）
身長：180cm
体重：72kg
出身：イギリス　ロンドの街

英国ロンドの名門フォッカー家の御曹司。
昔から家に伝わる古の書物に書かれた秘宝「パワーストーン」を求め、愛機ホッケンハイム号を駆って世界を飛び回る。
性格は紳士的かつ正義感強し。世間で流行りだしたボクシングを武器に、シャープな動きとダイナマイト名爆発力で悪を一掃する。

今回は冒険の中で、君の分身となるプレイヤーキャラクターを紹介しよう。

※画面写真や記事内容はNAOMI基板での開発中のものです。



気合を溜めて…、



よけられるかなっ！これは大龍玉というパワーフュージョン技（変身後に出せるゲージ全消費技）だ。





パワーハリケーン！ちなみにパワーストーンを取って変身してます。

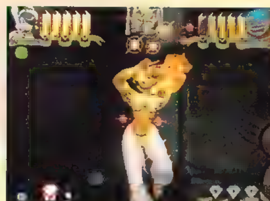


おおっバズーカ砲!?さすが名門の御曹司、いい物持ってます。

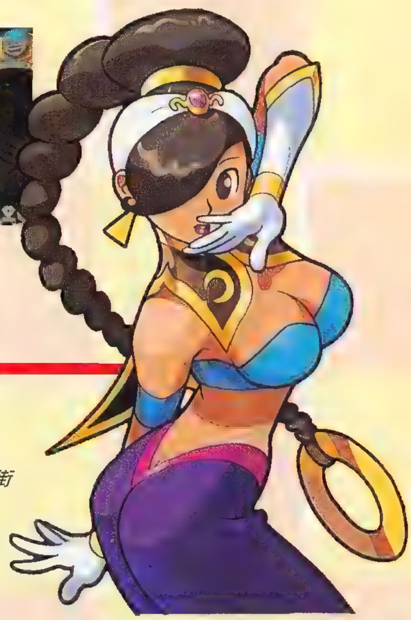
ワンタン

年齢：19歳（男）
身長：165cm
体重：61kg
出身：中国　東安の町

中国の拳法家。免許皆伝のために師匠に命じられた最後の試練とは、「この世の物とは思えぬ光を放つ玉」だった。世界各地を旅しながら（戦いながら）、光の玉を探し求める気ままな修行の旅をする。楽天家で物事をあまり深く考えない。困った人は放っておけないが、助けた後に見返りを要求したりするとぼけた野郎。円を描く動きで、素早く流れるような身のこなしで、スピードに任せた得意の拳法をお見舞いする。



変身！炎の妖精のようだ。



ルージュ

年齢：23歳（女）
身長：168cm
体重：48kg
出身：アラブ　マーダットの街

ジプシーの女占い師。炎を意のままに操る能力を持つ。水晶の輝きに誘われ、パワーストーンを探す旅に出る。色っぽさ、妖艶さを感じさせる大人の女。優雅な踊りと的中率200%の占いを武器に世界を渡り歩く。踊るような動きで相手を困惑し、手足のごとく操る炎の舞で敵の身も心も焦がす。



魔法の絨毯に乗って炎攻撃。う〜んアラビアーン。

ブラジルの鉱山で働く、気のいい親父。
炭坑仲間から聞いた伝説のお宝「パワーストーン」を求め、いろんな鉱山を渡り歩いているガリンペイロ。何事にも動じない肝っ玉と、何事も笑って許せるおおらかな心を持った豪快親父。のしのし歩き、力にまかせた豪快な技を出す。動きの鈍いパワーファイター。



気を抜いていると…、ほら！ぺしゃんこ!!



ガンロック

年齢：38歳（男）
身長：201cm
体重：111kg
出身：ドーンボルタ鉱山（炭坑）

冒険者たちを一挙公開！

あやめ

年齢：16歳（女）
身長：158cm
体重：42kg
出身：日本　大江戸歌舞伎町



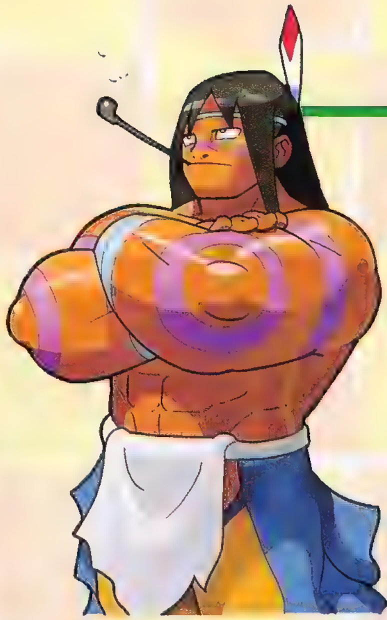


前号で見せた忍者変身は、彼女だった。変身後は花手裏剣を連射できる。

旅芸人一座の看板娘。明るく元気ハツラツおてんば娘。
普段は旅芸人一座の花形スターだが、実は一家揃って忍者の家系。殿様より渡された、南蛮渡来の絵地図に書かれた「力石」を探し旅に出る。すばしっこくアクロバティックな芸当が得意。空中三回転などお手のもの。機動力はピカ一で、素早く跳び回って相手を撹乱し、時に手裏剣を連射、時に敵を煙に巻く。

ガルーダ

年齢：28歳（男）
身長：190cm
体重：98kg
出身：アメリカ　ダルズタウン



一人、西部の町に生きる気高きインディアン。ごつい容姿とは裏腹に優しい心と高い知性を持つ。生まれ故郷の村が奇妙な流行病に襲われ、族長の娘も病床に伏してしまう。命を救うためには、どんな願いも叶えることができるという「パワーストーン」を手に入れるしかない。村に伝染病を流行らせた「片腕の男（海賊クラーケン）」への復讐と、パワーストーン捜索のため世界を旅する。ひとたび怒りに燃えると、押し隠した怪力を生かした必殺のプロレス殺法で、敵を投げ倒す。



そして変・身。トーテムポールっぽいカンジ。



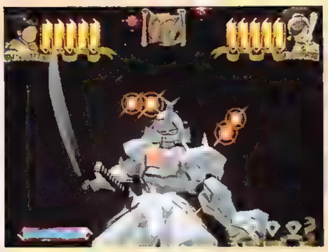
相手を吹っ飛ばすような強力な攻撃を当てると、パワーストーンが。

竜馬（りょうま）

年齢：19歳（男）　身長：170cm
体重：61kg　出身：日本

日本の小藩の下級武士。狭い日本には住みあきた。自分の目で広い世界を見てみたい。故郷を飛び出し新天地を求めて、手こぎ船で旅立つ。性格はとにかく豪快。ひとたび刀を抜けば一刀両断。刀一本でどこまでいけるか試している。





竜馬は変身すると鎧をまとう。



モチーフはやっぱり、あの切り裂きジャックなのか？

ジャック

年齢：？歳（？）
身長：190cm
体重：61kg
出身：イギリス　マンチェスの街





変身！全身これ凶器!!って、キミ人間ですか？

英国で夜な夜な起こる残酷な殺人事件。その犯人こそ、このジャックである。光る物が好きなジャックは、きらきら光る宝石を求め、毎晩女性を襲っていた。ある時、今まで見たこともないような輝きをすると言われる「パワーストーン」の噂を聞き、これを集めに旅に出る。善悪の判断がなく、時には冷酷、時には純真で無邪気な奴。何でも刃物で切りつけるのが大好き。

次号予告



次回は戦いの場となるステージやシステムについて中心に紹介するぞ。乞うご期待！





覚悟するです

直衛虎徹出現コマンド
（覚え方　こ・て・つ）
キャラクター選択で示源にカーソルを合わせ、4秒以内に
C×5、B×10、C×2
成功すれば「おっしゃ〜！」という声が聞こえるので、AorDで選択。

虎徹同士でしゃれあうの図。でも怖い親父さんのこと忘れてない？





直衛虎徹

なんと示源の娘が出現…と思いきや、使えないの？





落ちつけ



楓（覚醒前）

今回は覚醒後のみかと思いきや、覚醒前の楓も登場。

	技名	コマンド
	一刀・疾風（いっとう・はやて）	↓↘→＋AorB
	一刀・空牙（いっとう・くうが）	→↓↘＋AorB
	一刀・兜割（いっとう・かぶとわり）	（強１発目HIT後）→↓↘＋B
	一刀・連刃斬（いっとう・れんじんざん）	↓↙←＋AorB
	一刀・嵐討（いっとう・あらうち）	（接近）←↙↓↘→＋C
	一刀・雷霆（いっとう・らいてい）	ジャンプ中CD
	一刀・束風（いっとう・たばかぜ）	↓↙←＋C
超	活心・伏龍（かっしん・ふくりゅう）	↓↙←↙→＋AB
潜	活心・亢龍（かっしん・こうりゅう）	↓↙←↙→＋B
乱	活心・九頭龍（かっしん・くずりゅう）	↓↓＋AorB

覚醒前楓出現コマンド
（覚え方　9月14日
（楓の誕生日））
キャラクター選択で楓にカーソルを合わせ、4秒以内に
C×9、B×1、C×4
成功すれば「落ちつけ」という声が聞こえるので、AorDで選択。





覚醒前より連刃斬を連続技に組み込みやすいぞ。

隠しキャラ一挙公開！

幕末浪漫第二幕
月華の剣士
月に咲く華、散りゆく花
TM

隠しキャラクターと隠し剣質を一挙公開！ それぞれの選択画面で4秒以内に入力だ。





はぐれ人形(ひとかた)

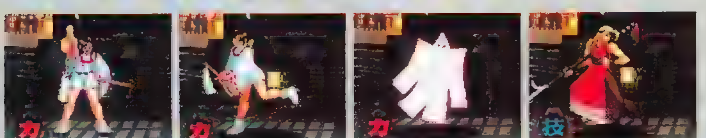
え、あかりが隠しキャラ？というわけではなく、彼女の何にでも化ける紙人形が隠しキャラなのです。



はぐれ人形出現コマンド
（覚え方　はぐれひとかた）
キャラクター選択であかりにカーソルを合わせ、4秒以内に
C×8、B×9、1秒後C×1
成功すれば「おっしゃ～！」という声が聞こえるので、AorDで選択。



いくで、ちぇーんじ!



第三の剣質！

隠し剣質　極

634で武蔵と覚えよう!って、やっぱあの人は剣を極めてらしたのね。
担当：珈琲ふりーく

隠し剣質出現コマンド
剣質選択時、4秒以内に
「技」にカーソルを合わせてC×6
「力」にカーソルを合わせてB×3
「技」にカーソルを合わせてC×4
「極」の文字が出現したらAorDで決定

「力」と「技」の要素をあわせ持った「極」。基本的には「技」ベースで昇華と潜在奥義が使用可能、と考えるとよい。B＋Cは「技」のものだし、通常技のキャンセル可不可も原則として「技」に準じている。必殺技は昇華がらみの部分で色々手が加えられているようだ。もちろんこれは傾向なのでキャラにより例外も存在する。

こう見てみると「極」はいいとこ取りのように感じられる。実際、そういう部分はあるが、安直に「極」が最もよい剣質、というわけではない。防御力が低いという弱点はやはり厳しいし、通常技をガードさせても剣質ゲージが溜まりにくい「技」よりさらにゲージが溜まりにくいのだ。

剣質「極」特徴
・攻撃力がやや高めで、通常技に「削り能力」がある。
・通常技を上位の技へつなげる連殺斬が使用可能。
・一部の必殺技から、超奥義にキャンセルをかけられる「昇華」が可能。
・剣質ゲージMAX状態の時に「乱舞奥義」が使用可能。
・剣質ゲージMAX状態or体力ゲージ赤点滅時に超奥義が使用可能。
・剣質ゲージMAX状態＋体力ゲージ赤点滅時に「潜在奥義」が使用可能。
・防御力が低く、打たれ弱い。


必殺技を出し、


連殺斬でヒット確認をして、


そこから昇華で超奥義につなぐ、なんてこともできる。


通常技をガードさせても剣質ゲージが溜まらないぞ。

わかりやすく、気持ちいい！ 「弾き」をチェック

担当：珈琲ふりーく

安易に弾きを使うと自滅する。まずは相手の動きを見ることから始めよう。

相手の攻撃を弾いて隙をつくる弾き。弾いた後は相手は無防備になり、そこに攻撃を入れることができる。相手が攻撃してこなければ弾きモーションの戻りが隙となり、逆に攻撃を入れられる恐れがある。


弾きを入力すると、まず自分が白く光る。ここは必殺技通常技ともに弾ける。


光る時間が終わり、残像が見えると通常技のみを弾ける時間になる。


弾きモーションの戻りは隙だ。戻りにも残像がついているぞ。

第二幕での弾きの位置づけは微妙だ。ガードされると反撃される技が増え、わざわざ弾きを使わなくても相手が打撃を出してきてくれれば、棚ぼた式に反撃することができる傾向にある。この傾向は相手が剣質「技」のときに顕著だ。今回はガードしていても武器を落とすわけでなし、わざわざ弾かなくても…、という考え方もあながち間違いではない。

とはいえ、これらのことを理解したプレイヤー同士の闘いになると、やはり弾きは必要になってくる。

まぁ、弾きにはリスクがあるものの1ボタンで出せる扱いやすい行動なので、読みに従って気軽に使ったとしても十分効果を発揮してくれる。

弾きを使うべきか否かは微妙な問題を含んではいるが、ここでは弾きを積極的に使っていくことを前提に、弾きを見てみることにしよう。

弾きの種類

弾きは、投げや飛び道具以外のほぼすべての攻撃を弾くことができる。

しかし、相手が技を出したときに弾きを入力していれば何でも弾ける、というわけではない。最低限、相手が出した技が通常技か必殺技か？そしてガード属性が何であるか？の2点には注意が必要だ。

必殺技（超奥義、潜在奥義、乱舞奥義含む）は弾きを入力した瞬間の、白く光った状態でなければ弾くことはできない。白く光った状態は60分の3秒から5秒ほどである。必殺技を弾ける時間が長いのが立ち弾きで、しゃがみ弾きと空中弾きは短い。

ガード属性に関しては単純に立ちガードできる攻撃は立ち弾きで弾くことができ、しゃがみガードできる攻撃はしゃがみ弾きで弾くことができる。

ガード不能攻撃は立ち弾きとしゃがみ弾きのどちらでも弾くことができる。弾きから見たガード不能攻撃は、両ガード可の通常技である。


めくり攻撃など後ろからの攻撃を


弾くことはできない。

弾きには立ち弾き、しゃがみ弾き、空中弾きのほかに、ガードキャンセル弾きが存在する。これはガード硬直中に相手の攻撃を弾き返すもので、ゲージが一本必要になる。「力」の通常技でガードされると自然に弾かれるものをガードキャンセルできなかったり、飛び道具を弾けたりするので、弾きとは別物と考えておこう。このページはここで触れるにとどめる。

ちなみに飛び道具をガードキャンセル弾きしたときは特殊な状況になる。出かかりを

弾き性能早見表

攻撃＼弾き	両ガード可攻撃	しゃがみガード不可攻撃	立ちガード不可攻撃	ガード不能攻撃	投げ	
立ち弾き	○	○	×	○	×	必殺技を弾けるタイミングは約[illegible]秒。
しゃがみ弾き	○	×	○	○	×	必殺技を弾けるタイミングは約[illegible]秒。立ち弾きにくらべ硬直がわずかに長い。
空中弾き	○	○	○	○	×	必殺技を弾けるタイミングは約[illegible]秒。通常技を弾けるタイミングは他の弾きにくらべ極端に短い。約[illegible]秒。

（編集部調べ）

弾いた場合は相手を弾きの硬直状態にすることができるが、あるタイミングを過ぎて弾くと弾いても相手を弾きの硬直状態にはできない。この場合、再度Dボタンを押しても弾き専用攻撃は出せない。

弾いた後の状況

弾いた後の状況は、主に相手の攻撃、とくに相手の攻撃が地上技か空中技かで大きく変わってくる。

地上の技を弾いたときは、相手は地上で硬直となり、空中の技を弾いたときは相手は空中に浮く。そこから着地までが硬直となる。

地上の攻撃を弾いた場合は、さらに相手が武器による攻撃か否か、でさらに変化する。

武器による攻撃を弾いたときは、相手はその場で弾かれ硬直となる。

武器を使わない攻撃、例えばCボタンによる蹴りや⬅＋Aなど、武器を使わない攻撃（李はほとんど武器を使わない）を弾いた場合、相手はよろけながら後ろに下がっていく。たとえ必殺技であっても、武器を使わないものはよろけになる傾向にある。

よろける時間は、武器による攻撃を弾いたときの弾かれ


武器による攻撃を弾くと相手はその場で弾かれ硬直となる。


武器を使わない攻撃を弾くと相手はよろけながら下がっていく。

P.S.INFOMATION G

「幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～」の初回販売分（11月25日出荷分）は予約完売したそうだ。この冬のゲームセンターの月華にかける気持ちが伝わってくるね。有名対戦格闘シリーズの続編の情報ももうすぐ出てきそうだし、SNKには今後も注目だね。（KIT）

硬直にくらべ短い。しかしその差はわずかなので、その場の弾かれとよろけの違いは、相手がその場にいるか後ろに下がるかの違いと考えておくといいだろう。

地上で地上の攻撃を弾いたときは、とりあえず立ちBキャンセル必殺技or超奥義（キャラによる）の連続技がお手軽だ。技であれば連殺斬や乱舞奥義という手もある。余裕があれば、ダッシュで近寄ったり、跳び込みから連続技をたたき込んだりするといい。



相手の攻撃を弾いた後は、



すぐに動き出すことができる。

空中弾きで地上の攻撃を弾いたときは、そのままジャンプ攻撃を当てて地上の連続技につないでいくといい。空中弾きは成功すると自キャラがわずかにふわっと浮くので、跳び込み攻撃を当てる時間の余裕はある。タイミング的になれてしまえば簡単にジャンプ攻撃を当てることができるようになるぞ。ジャンプ攻撃を出さずに地上で技を出しても攻撃は間に合うが、その場合はA攻撃を使うのが無難だろう。発生が遅い攻撃だとガードされてしまう恐れがあるのだ。

一方、空中の相手を弾いた



バックジャンプして空中弾きを成功させたときも、



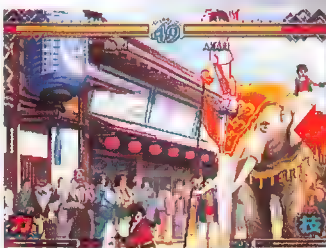
前方向に浮くので、バックジャンプしてすぐ空中弾きという手もある。

場合は、相手が空中で硬直となる。弾きからはできるだけ大きいダメージを与えたいわけだが、相手が空中に浮いたときには、しっかり空中の相手にヒットする攻撃を当てる必要がある。簡単なところではジャンプBだが、できればダメージが大きい傾向にある➡+Bや空中の相手にも入る連続技、B+C、超奥義、乱舞奥義、潜在奥義といったところ（キャラによっては入らないものもある）を入れていきたい。Dボタンを押すことによる地上弾き専用攻撃からダウン攻撃が確定するキャラなら、それを使ってもそこそこのダメージを与えることは可能だ。

今のは地上弾きで空中技を弾いた場合だが、空中弾きで



空中弾きで空中技を弾いたときは、



自キャラが着地するのを待つのも手。相手はまだあんな所にいる。

相手の空中弾きを弾いた場合もほぼ同様だ。弾いた瞬間自分は空中にいるわけだが、地上から大ダメージの攻撃を当てることができるのであれば、落ち着いて自分が着地するのを待って技を出してもいいだろう。意外に時間的な余裕はあるものだ。

弾きの狙い方

冒頭に書いたように、弾きの位置づけは非常に微妙であり、定石的に使っていくのはなかなか厳しいものがある。

第二幕の弾きは、相手の戦法や癖を知って使っていくのがいい。前作もそうであったが、その傾向はより顕著である。というかプレイスタイルによって第二幕はまったく別のゲームになってしまうからだ。まぁ、相手が連殺斬をバリバリ使っているようだったら、その隙間に弾きを入力して割り込んでいくことは可能だ。ただし一部キャラの連殺斬を除いて、連殺斬はガードしていれば反撃することができる。必殺技も反撃を受けるものが多い。

とりあえず相手の癖を知ることが重要だ。前ジャンプからほぼ確実に技を出してくる相手であればそれを弾けばよいし、跳び込み後地上技を出すことが多い相手にはしゃがみ弾きを使っていってもいいだろう。もちろん跳び込み後再度ジャンプすることが多い相手にそれをするのは自殺行為である。

相手がよく使ってくる技をよく使ってくる状況で、その技に対応した弾きを使っていけばよいわけだ。



反撃されそうでされないorされにくい技をガードさせた後なども、



弾きを狙っていくポイントだ。

使えばいいってもんじゃない！ 空中受け身とダウン回避

担当：CHU

「回避」や「受け身」と聞くと、やれるならやったほうがいいと思いがちだが、実はそうでもない。適当に使うと痛い目を見るぞ。

空中受け身

いつできるの？

●相手の攻撃をくらって空中に吹っ飛んでいるときに、Dボタンを押す

これが空中受け身の基本的なやり方なのだが、吹っ飛んでさえいればいつでもできるというわけではない。

そこで、もう一つ重要な条件として覚えておいてほしいのが「やられ判定が残っている時は受け身がとれない」ということ。

これは逆に言うと「受け身ができない技を当てた後は、さらに空中で追い打ちできる可能性がある」ということになる。連続技を考えるヒントにもなるので覚えておくといいぞ。

どうなるの？

空中受け身をとった後は空中ガード以外の行動ならすべてとることができる。

ちなみに受け身動作には無敵時間はない。

メリット

●新たな駆け引きが生まれ反撃に転じることも可能



相手の動きをよく見て、カッコよく反撃に転じよう。

デメリット

●追加攻撃をくらう可能性がある



空中ガードができないので、相手に読み負けるとヤバイ。

ポイント

●受け身後はすぐに動けるので、Dを連打すると空中弾きが暴発する。ボタンは1回ずつ押そう。
●受け身後は相手の追加攻撃を誘って空中弾きを狙うこともできる。直接反撃するだけじゃなくいろんな選択肢を考えよう。



逆に相手の攻撃を誘うことができれば…、



まだ弾きという手がある。飛び道具以外は読み次第でOK？

ダウン回避

いつできるの？

●相手の攻撃をくらって吹っ飛ばされ、地面に叩きつけられる時にDボタンを押す

これがダウン回避の基本的なやり方だ。

ただし相手の技によってはダウン確定なものもあり、この場合はいくらDを押しても何もおこらない。

どうなるの？

ダウン回避をとった後は反動で後方に跳ねてダウンせずに着地する。この時キャラクターが青く光るエフェクトがつくのだが、その青く光っている時は完全無敵状態だ。だが、重要なのはこの後。ダウン回避後の着地時（光り終わった後）にスキが生じてしまいこの時に攻撃を重ねられるとガードできないのだ。この状態はダウンさせられた攻撃からの連続技扱いになり、画面に表示される連続技ヒット数もプラスされていくぞ。

メリット

●ダウン追い打ち攻撃をくらわない
●起き攻めされない



追い打ちのつもりで出した技をスカして反撃できることも。

デメリット

●追加攻撃を入れられる可能性がある



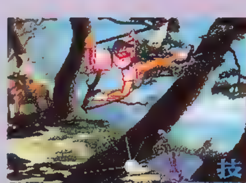
読まれると、ガードできずに連続技をくらう。

ポイント

●画面端などの距離の離れない状況では追加攻撃をくらいやすいので基本的に控えたほうがよい。
●たまには素直にダウンして移動起き上がりで安全に起きるのも手。



移動起きなら位置がずれるのでテンポを掴まれにくいことも。



毎回ダウン回避をしてしまうと、相手に主導権を握られやすい。

P.S.MESSAGE G No.241のP.180P.S.を読んで思うこと。「手がついていかない」のは反射の衰えだけが原因ではないと思う。操作の複雑化と高速化も一因ではないか？メーカーは無意味に複雑な操作を廃し、プレイヤーの負担を軽減すべきだ。／長野県　P.N.ダム放水君　◆対戦格闘の連続技に必要←

少しミクロにシステム解析

アドヴァンストテクニック集

担当：はまー

前作をやり込んでいた人向けの細かい注意点をまとめてみました。

ガード硬直について

相手の攻撃をガードした後は、硬直して一定時間動けないというのが通例。しかし『月華の剣士第二幕』では、この硬直を意図的に短くすることが可能だ。

具体的なやり方は、まず相手の攻撃をガードした時の自分の状態をチェック。この時、立っていたならしゃがみ、しゃがんでいたなら立ち状態に素早く切り換えてみよう。すると、通常の硬直の約半分ぐらいの時間で動けるようになる。これは「立ちガード↓しゃがみ↓立ち」と戻した場合でも有効なので、例えばジャンプ攻撃ガード後に投げを狙う場合は、素早く「立ちガード↓しゃがみ↓立ち↓C＋D」と入力することで、地上技を出される前に投げてしまうことができる（早すぎてスカってしまうことも……）。

このテクニックは、とくに多段技を仕掛けてくる相手に絶大な効果を発揮する。連殺斬で「A↓A↓B↓必殺技」という連携を出されても、AとBの間、状況によってはAとAの間に弾きで割り込むことも可能。守矢の超奥義のような多段必殺技でさえ、ガードキャンセルで剣質ゲージを使わずに弾くことができる。



しゃがみガードしたあと、すぐに立ちガード＋D連打。



相手の連携が早ければ連続ガード、遅ければ弾きが決まる。



弾きで割り込まなくても、硬直を短縮すれば様々な状況で返し技が狙える。

ダッシュ時の入力

『第二幕』でのダッシュは停止時に大きな硬直があるため、小刻みに動いて様子を見つつ間合いを調整することが難しい。とくにジャンプした相手をくぐったあとなど、振り向いて反撃することができないため、非常にもどかしい思いをすることになる。

ダッシュの硬直は、ボタンを押すか、前ジャンプ、後ろジャンプをすることでキャンセルできる。つまり、地上で技を出さずにすぐ止まることは、基本的には不可能。さらにダッシュ＆ダッシュ硬直中は、コマンド入力も含めてずっと「自分の向いている方向」にしか行動を起こすことができない。だから、➡➡で相手のジャンプをくぐったあとに⬅⬅で追いかけようとすると、右を向いたままなので「相手に背を向けたままバックステップ」してしまう。これを避けてなおかつ反撃したいのであれば、垂直ジャンプするといい。ジャンプだけは相手のほうに向き直ってくれるので、背後を狙われることはないし、反応が早ければ後ろから空中にいる間に攻撃することもできる。相手方向に跳んでもいいが、跳び越してしまわないように。

ちなみに、レバーを一瞬だけ上方向に入れてすぐに戻せば、ジャンプせずにすぐ振り向くこともできる。ただし、タイミングはかなりシビアだ。



ダッシュ攻撃も反対側に出てしまう。



くぐってレバー上方向。ここで離せば地上振り向きに。



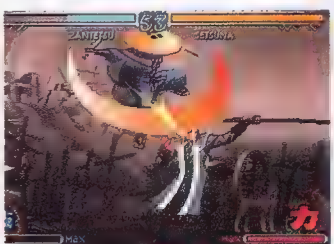
実際にはまずジャンプしてしまうが、少なくとも不利になることはない。

弾かれ硬直について

攻撃を弾きで取られたあとの硬直は、前作では「A斬り＆必殺技↓打撃↓B斬り」の順に長くなっていった。しかし『第二幕』では、弾かれ硬直は「斬り」と「打撃」の2種類のみになっている（「斬り」か「打撃」かは、攻撃を当てたときの効果音で判断可能）。

「斬り」を弾かれたときの硬直は、打点高めの小ジャンプ攻撃から地上で連続技が入ってしまうほど膨大。リーチがあって隙の少ない便利な立ちAを持っているキャラでも、3回弾かれたら終了だ。相手がジャンプ攻撃を狙ってこなかったとしても、弾かれてすぐに攻撃をくらうと「後の先（カウンター）」になってしまうので、思ったよりも痛い。

対して「打撃」弾かれ硬直は「斬り」に比べて若干短く、弾かれたあとに後ろへよろめくので、連続技をくらいにくい。とはいえ「打撃」なりの弱点もあって、硬直中はずっと「後の先」扱いになっているため、単発技に関してはこちらのほうが痛い攻撃をくらう可能性が高くなっている。



弾き直後の垂直 or 前小ジャンプBから、



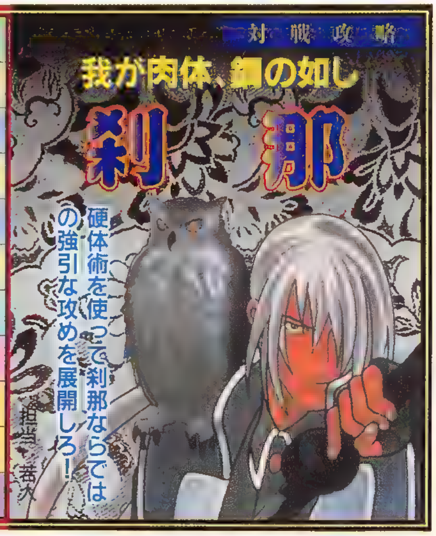
連殺斬↓必殺技 or 超奥義が確定。「技」は極めるべし。



「力」の➡＋Bが入ると目も当てられない。

P.S.MESSAGE

G →なスキルは、確かにゲーム史上かなりなハイレベルであると思う。しかし、SHTで高速機体を扱うのも相当なスキルがいるし、要は練習と情熱ではないか。好みは分かれるから、キャラで選べるなどでどちらの人も満足させるか、ゲーム自体2つの種類があって良いと思う。（ぜんじ）



	技名	コマンド
	無銘（壱）（むめい(いち)）	↓↘→+AorB
	無銘（弐）（むめい(に)）	→↓↘+AorB
	無銘（参）（むめい(さん)）	↓↙←+B
	無銘（四）（むめい(し)）	→↓↘+C
	無銘（伍）（むめい(ご)） ※硬体術	→↘↓↙←+C
	無銘（伍ノ追） （むめい(ごのつい)）	硬体術中 ←↙↓↘→+C
超	無銘（絶）（むめい(ぜつ)）	↓↘→↓↘→+AB
潜	無銘（極）（むめい(きょく)） ※硬体術	→↘↓↙←×2+B
潜	無銘（極ノ追） （むめい(きょくのつい)）	潜在・硬体術中 ←↙↓↘→+AB
乱	無銘（滅）（むめい(めつ)）	↓↓+AorB

硬体術、無銘（伍）と無銘（極）を再確認

硬体術とは自分の肉体を鋼のように強化する術のことで、刹那はこの特殊な術を使うことができる。その硬体術となる技は無銘（伍）と潜在奥義の無銘（極）のふたつで、この技を発動することによって、無銘（伍）なら相手の攻撃を1発、無銘（極）なら3発無効にすることが可能だ。無効というのは、ノーダメージで済むというわけではなく、相手の攻撃を受けたときのダメージポーズをキャンセルできるということ。つまり、相手の攻撃を受けながらも、こちらの攻撃を出せるのだ。この硬体術を使えば刹那ならではの強引な戦法がとれるぞ。

では、実際に硬体術である無銘(伍)、無銘(極)をどうやって使っていくのかを解説していこう。


攻撃を受けてもダメージポーズに移行しないぞ。

硬体術の使いどころ

無銘（伍）は攻撃判定を持っておらず、しかも無効化状態になるまでには時間がかかってしまう。このような技は無闇に出しても簡単につぶされてしまうので、使いどころを十分に考えなければならない。では、どこで使っていくのかというと、相手に手を出されない状況、つまり相手がダウンしているときに使うのがベストと言える。基本的なものでは、受け身をとることができず、確実にダウンを奪える↙+Cの足払いや→+Cの吹き飛ばし技の後に出していくといいだろう。なお、↙+Cから無銘（伍）を出す場合はキャンセルして出すといいぞ。そうすれば、通常で出すより攻勢に転じやすく、相手は対処しにくくなるはずだ。

ほかには、追い打ちをキャンセルしてから出すといった使い方ができる。これは追い打ち専用技の↙+Bだとキャンセルがかからないので、追い打ちになるCのキックを使うのがポイント。ちなみに、↙+Bはヒットさせても反撃を受けてしまうので、刹那で追い打ちする場合は、必ずCのキックでおこなっていこう。


無銘（伍）を出していく。ちょっとおいしい使い方だ。


ダウンを奪ったらCのキックで追い打ちし、キャンセルで…、

話を戻して、追い打ちから無銘（伍）を出すメリットは、追加ダメージを得ながらも無効化状態になれるという点に限る。当然、前述の↙+Cキャンセル、または→+Cから出していくものより攻勢に転じるまでのロスタイムが生じてしまうが、相手が対処しにくくなる点には変わりはない。

もうひとつの無効化状態を作り出せる無銘（極）だが、こちらは技発動に攻撃判定があるので使える状態になったら積極的に使っていって問題ないだろう。ただし、潜在奥義が使える状態だと残り体力に余裕がないので意気揚々と攻めるのは難しいぞ。

硬体術を唱えたならどうするのか

うまく硬体術を使い、無効化状態になることができたら、攻勢に転じる。まずは、前回紹介した、2段攻撃の小ジャンプBを使った跳び込み攻めでプレッシャーを掛けていこう。もしここで相手が対空技を出してきたらイタダキ。その対空技をくらいながらジャンプBを当てることができるぞ。そのあとは、連続技を決めていこう。なお、ジャンプBを返そうと弾きを狙ってくる相手には、空ジャンプして着地後に連続技を狙っていく。このあたりは、硬体術を使った状態じゃなくても、基本的な攻めとして有効なので、覚えておくといいぞ。

ほかに硬体術中の有効な攻め方として、地上連携をむりやり使っていくといい。例を挙げるとしゃがみCから立ちBなど、本来簡単に割り込まれてしまう連携で相手の割り込みを誘い、それをくらいながら本命の立ちBを当てていくといった使い方がある。これに関しては、いくらでもバリエーションを作ることができ、単純に立ちBから再度立ちBに連携させてもいい。自分なりに相手が手を出したくなる状況を考えてみよう。


そこで相手が割り込もうとしてくれば打ち勝つことができるぞ。


硬体術中に本来あまり使わない地上連携を出していく。

無銘（伍ノ追）を狙え!

硬体術の攻撃的な活用法はまだまだあるぞ。実は硬体術中に出せる無銘（伍ノ追）は、規定された無効化回数に関係なく相手の攻撃を何回でも耐えることができる。また、無銘（極ノ追）も同じだ。つまり、これを利用することによって当て身的な使い方ができるのだ。使いどころは相手の跳び込みに対してで、もし相手が気づかずに連続技を決めにきてくれれば、無銘（伍ノ追）を決めることができるぞ。

また、別の使い方として、通常技で牽制したあとに置いておくのも有効。剣質別に見ると「力」なら、B攻撃をガードされた後、キャンセルして出す。「技」なら連殺斬を出し切った後のフォローとして出しておくといい。なお、連殺斬のAからBのつなぎは弾きで割り込まれる可能性があるので、弾きを合わせてくると思ったらAキャンセルから出してみるといい。そうすれば、弾きモーションの硬化中に無銘（伍ノ追）が決まるぞ。

このように基本的には前述の相手の反撃を誘う連携と同じ感じで使っていく。うまく無銘（伍ノ追）をヒットさせたら連続技を狙っていけ。


何回でも攻撃を耐えられるので、連続技にも負けないのだ。


相手が反撃してくると思ったら無銘（伍ノ追）を出しておく。

今回紹介してきた硬体術を使えば、強引な攻めをおこなえるのはわかってもらえただろう。ただし、硬体術にも当然弱点があることを忘れてはならない。その弱点とは、投げられてしまうと無効化状態が解けてしまうこと。硬体術を使うときには投げに十分注意を払い、使いどころは間違えないようにしよう。



	技名	コマンド
	遠間にて斬る也（とおまにてきるなり）	↓↘→+AorB
	近寄りて斬る也（ちかよりてきるなり）	→↓↘+B
	水月を突く也（すいげつをつくなり）	→↓↘+C
	居を合わす也（いをあわすなり）	←↙↓↘→+C
	抜かば斬る也（ぬかばきるなり）	（居を合わす也中）C
	抜かずば斬らぬ也（ぬかずばきらぬなり）	（居を合わす也中）BC
	紙一重にてかわす也（かみひとえにてかわすなり）	AB
	間を詰めること肝要也（まをつめることかんようなり）	（紙一重にてかわす也中）→+C
	間をおくこと肝要也（まをおくことかんようなり）	（紙一重にてかわす也中）←+C
	備えを怠らぬ心也（そなえをおこたらぬこころなり）	スタートボタン押しっぱなし
超	発勝する神気也（はっしょうするしんきなり）	↓↙←↙→+AB
潜	死を恐れぬ心也（しをおそれぬこころなり）	→←↙↓↘→+B
乱	屍を越え行く也（しかばねをこえゆくなり）	↓↓+AorB

受けの響

通常技のリーチが極端に短い響にとって、地上で相手を牽制するといった戦法は存在しない。必殺技では、遠間にて斬る也（↓↘→+A or B）のリーチが長いが、ガードされたり、かわされたりすると、非常に硬直が長く反撃は必須なので闇雲に出すことはできない。これにより、常に後手になって押されてしまうというのが響のキビシイところ。

しかし、相手の技をガードしたときの反撃は非常に優れているので、自分から攻めるというよりも、相手の動きをじっくり見てから対応するといった感じのキャラになる。

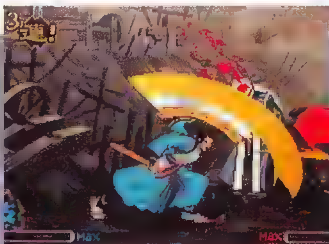
自分から攻めるときは、近距離での小ジャンプB攻撃で、めくりを狙うのが基本。垂直ジャンプや小ジャンプを使って、まとわりつくこう。


めくり性能が高いB攻撃で相手のガードをゆさぶるのが基本だ。

連殺斬のポイント

剣質が「技」の場合のみ使用可能な連殺斬だが、響の連殺斬はタイミングが他のキャラよりも早めなので少し練習が必要。連殺斬のルートで、最もオーソドックスなA→A→Bという連携を出す場合、タン、タン、タンという感じのリズムでは入力タイミングが遅くて、B攻撃が出ないときが多々ある。そうならないためにも入力タイミングを、タタタッというリズムで入力しよう。また、最後のB攻撃をしゃがみ状態にするときには、さらにリズムを早くしなければならないので、非常に難しい。攻める状況が少ない響にとって、連殺斬の失敗は非常にもったいないので、しっかり練習してタイミングを覚えよう。


Aから始まる連殺斬は、タイミングが非常に早いので練習しよう。



A→A→↓Bの場合は、さらにタイミングが早く、難しい。

「近寄りて斬る也」は剣質が「技」の場合のみ追加入力で「遠間にて斬る也」を出すことができるが、相手の背後にすり抜けたときしか出すことができない特殊な技だ。しかし、これを連殺斬からの連携に組み合わせればかなり強力な連携となる。

連殺斬がガードされたときはB攻撃をキャンセルして、「近寄りて斬る也」を出しても背後に通り抜けることができるが、連殺斬がヒットしたときには、相手との間合いが離れてしまい、相手の手前で止まってしまうことが多い。そこで、連殺斬のB攻撃をしゃがみB攻撃に変えて、そこからキャンセルをかければ、通り抜ける確率が上がるのだ。それでも、連殺斬に入るときに相手との間合いが遠いときには通り抜けることはできないので、「遠間にて斬る也」に変えて、確実にダメージを与えよう。




しゃがみB攻撃からキャンセルして「遠間から斬る也」を出せば、通り抜ける確率が高くなる。背後に回ったら、追加入力を忘れずに！

攻撃のワンポイント

響は、超奥義、潜在奥義、乱舞奥義が連続で入れられるポイントが多い。今回は代表的な3つを紹介。

まず初めに、相手のジャンプ攻撃を地上で弾いたときには、超奥義の「発勝する神気也」を入れることができる。このとき、超奥義のコマンド入力タイミングは、若干遅らせ気味に出すこと。次に「水月を突く也」をヒットさせてから、超奥義、乱舞奥義が連続になること。ゲージがないときには、「遠間から斬る也」の下段を当てよう。最後に、ジャンプB攻撃から、潜在奥義が連続になるということ。これは、ジャンプB攻撃がヒットしたときのみ連続攻撃なのだが、潜在奥義の「死を恐れぬ心也」は、打撃ではなく投げ判定なので、ジャンプ攻撃をガードさせたあとでも相手が何もしなければ決まる。

空中弾きからの超奥義


相手のジャンプ攻撃を弾いたとき、超奥義が使える状態であればぜひとも狙ってほしい。弾いた後のコマンド入力タイミングは若干遅らせること。

「水月を突く也」から乱舞奥義


なかなか決める状況が少ない「水月を突く也」だが、ヒットして、前のめりに倒れる所に、超奥義や乱舞奥義が入るので、覚えておこう。

ジャンプB攻撃から潜在奥義


剣質が「力」のときのみ使える潜在奥義だが、ジャンプB攻撃がヒットしたら、連続攻撃となる。潜在が打撃ではなく投げなのでうまく使おう。

対戦攻略

素早くかつ豪快に!
御名方守矢

守矢は、リーチとスピードがウリ。素早い動きで相手を翻弄しよう。



	技名	コマンド
	逸刀・朧・上段(おぼろ)	↓↙←+A
	逸刀・朧・中段(おぼろ)	↓↙←+B
	逸刀・朧・下段(おぼろ)	↓↙←+C
	逸刀・新月(しんげつ)	→↓↘+A
	逸刀・新月、裏(しんげつうら)	→↓↘+B
	逸刀・双月(そうげつ)	新月ヒット時に→↓↘+B
	逸刀・月影(つきかげ)弱	↓↘→+A(3回入力)
	逸刀・月影(つきかげ)強	↓↘→+B(4回入力)
	帯刀・歩月(ほげつ)	←↙↓+A
	帯刀・歩月(ほげつ)	←↙↓+B
	帯刀・歩月(ほげつ)	←↙↓+C
超	活殺・十六夜月華(いざよいげっか)	→←↙↓↘→+AB
潜	活殺・乱れ雪月花(みだれせつげっか)	→←↙↓↘→+B
乱	活殺・白夜(びゃくや)	↓↓+AorB

力と技どっちを選ぶ?

守矢は剣質を変えることにより、闘い方がかなり変化する。簡単に説明してしまうと、『技』の剣質は通常技を含めあまり威力はないが、『技』特有の連殺斬がつかえるためいろいろな連続技を作ることができるので、『技』は割とテクニカルなキャラクターと言ってもいい。

『力』の剣質は一発一発の攻撃力が非常に高く、さらに昇華が使えるので必殺技から超奥義につなげることができる。また、体力点滅時+ゲージが満タンの状態で、潜在奥義を使うことができるので、連続技の中に潜在奥義を組み込めば凄まじい威力を発揮するのでー発逆転も狙うことができる。だが、『力』だと手数が少なくなってしまい単純な攻撃だけになってしまうことも。



威力の高い『力』かテクニックの『技』か。

剣質『力』戦術考察

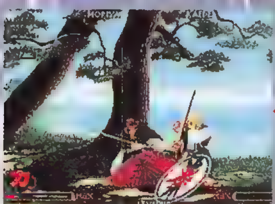
『力』の守矢で主力となる技は、やはりジャンプBの跳び込み攻撃だ。

基本的に跳び込み攻撃は、ガードされても高い打点ではない限りこちらが再度攻撃することができて、ヒットすればそのまま連続技にもって行くことができる。

ジャンプBがガードされた場合は、そのまましゃがみCの下段攻撃で相手を固めて少しでも間合いを離すようにしよう。これで最低限の投げによる反撃技の対処ができる。また、このしゃがみCはガードされるとこちら側が不利になってしまうので一発だけで止めておくといい。なぜかというと、連続でしゃがみCを出してしまうと弾きで割り込まれてしまう恐れがあるので、出すとしたら少しタイミングをずらして出そう。そうすればダッシュ投げも防げるぞ。



このぐらいの打点で当てれば着地で技を繋げることができる。



もちろん相手は強制ガードになっているので、反撃は不可。

間合いによる技の選択

近距離で技を出す場合は立ちAで牽制しつつ、ダッシュ投げなど狙って行くといい。

このスタイルは、『力』で行うとさらに効率がよくなる。なぜかというと、ジャンプ攻撃とCボタン攻撃以外の通常技は、ガードされると仰け反るモーションに変化し、確実に単発で出すことができる。『技』の場合は、連殺斬があるので目押しで繋げないといけなくなる。その分『力』だと目押ししてつなげなくてもいいので簡単だ。立ちAは、攻撃発生も早く、リーチもそこそこあるので牽制として使うと強力だ。

中間距離と遠距離に適している攻撃は、→+Bと必殺技の逸刀・朧(↓↙←B)だ。→+Bは、通常技の中で一番リーチがあり、なおかつ『力』でこの技をヒットさせると相手の体力をかなり奪うことができ、ガードされても間合いが離れているので返し技をくらわずに中間距離を維持することができる。逸刀・朧は、上段・中段・下段に分かれているので、相手が跳びそうなら上段の『置いておく』みたいな感じで使うといい。



力の通常技をガードさせると仰け反るモーションになる。

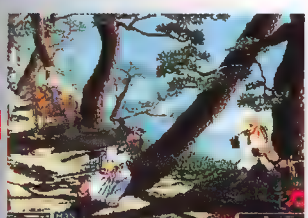
剣質『技』戦術考察

剣質『技』は主に地上戦をメインにして闘うことをお薦めする。かといって跳び込み攻撃をまったく使わないわけにもいかない。『技』の剣質は地上戦をメインに闘ったほうが連続技としてつなげるチャンスも多い。

主力となる技は、←+Aの攻撃発生が早い技を使って行くのだが、普通に出すだけだと、この技自体のリーチが非常に短いため相手に触れることすら難しい。だが、ダッシュから使うことによりリーチの少なさも気にする事なく使うことができる。もちろん←+Aがヒットすればそのまま連殺斬として派生することができ、連続技を決めることができる。

跳び込み攻撃で使って行きたい技は、ジャンプCだ。

なぜかと言うと攻撃発生も非常に早く、高い打点でヒットさせても地上で連殺斬につなげることができる。だが、それはジャンプBに対しても同じ意味になってしまい威力の高いほうを使えばいいと思われてしまってもおかしくないのだが、ジャンプBより威力が少ないものの、攻撃発生が早くて、攻撃判定が下に向いているので相手の対空をつぶしてくれることも多く、めくり性能もあるので空中で攻撃するならジャンプCを使って行きたい。



ダッシュで相手に近づいて…、



←+Aで固めて行こう。

逸刀・月影を使った連続技を紹介しよう

剣質『力』の強力な連続技は、『ジャンプB→立ちBキャンセル→A始動の逸刀・月影二発止め→逸刀・新月裏』だ。最初のジャンプBが重要で、高い打点で当ててしまうと立ちBをつなげることができなくなるので、なるべく深く当てるようにしよう。

立ちBをヒットさせたらこの技をキャンセルしてA始動の逸刀・月影を二発目までだす。この逸刀・月影二発目が相手にヒットすると空中に浮かすことができ、そこに逸刀・新月裏で追い打ちすることができる。

『技』の連続技は『力』の連続技と似ている。

『技』の逸刀・月影の二発目は相手を空中に浮かすことができなくなっているが、帯刀・歩月以外の必殺技に派生することができるので逸刀・新月裏より攻撃力が高い逸刀・双月が一番いい。最初の跳び込み攻撃の後は、←+AからA↓A→Bといった連殺斬を使用して、最後のBにキャンセルをかけることができるので、逸刀・月影を組み込もう。

P.S.INFOMATION G 前号(ゲーメスト12/30号・NO.244)の守矢の技表の一部に誤りがありました。「逸刀・月影」のコマンドが「↓↘→+AorB」のはずが、「→↓↘+AorB」になっていました。守矢使い、読者、関係者の方にご迷惑をかけたことをお詫びいたします。(SNK担当:KIT)



	技名	コマンド
	流影刃(りゅうえいじん)	↓↘→+A
	朧斬り(おぼろぎり)	→↓↘+C
	気孔砲(きこうほう)	↓↙←+B
	影法師(かげぼうし)	→←→+C
	断ち骨破(たちこっぱ)	(影法師中)↓↙←+A
	霞斬り(かすみぎり)	(影法師中)↓↙←+B
	天魔落とし(てんまおとし)	→↘↓↙←+C (ジャンプ中可)
	水面隠れ(みなもがくれ)	←↓↙+A
	骸縫い(むくろぬい)	ジャンプ中↓↘→+AorB
	天魔脚(てんまきゃく)	ジャンプ中↓+C
	転輪(てんりん)	(天魔脚中)↓+C
超	断鋼刃(だんこうじん)	→←↙↓↘→+AB
潜	闇狩り(やみがり)	→↘↓↙←×2×B
乱	蟷螂双刃(とうろうそうじん)	↓↓+AorB

相手の呼吸を感じ、その裏をかいて体力ゲージを1本奪っていくのが基本理念であろうこのゲームにおいて、多数のガード選択肢を迫ってそこからごっそりダメージを奪える斬鉄は実に恵まれたキャラである。小気味よく狩っていくのが忍術というものだ。

怒濤の連続技群

最初に押さえておきたいのは、体力を1本近く奪う連続技。これができないと、他がうまくても厳しいからだ。

〈剣質「技」の場合〉

①しゃがみC×2→立ちA・B・→+C→骸縫い×2

②しゃがみC×2→立ちA・B→影法師→断ち骨破→骸縫い×2

③しゃがみC×2→立ちA・B→影法師→流影刃→霞斬り→ジャンプA・B・↘+C→空中天魔落とし

剣質「技」だとダメージが若干劣るため、最低限これぐらいはおさえておきたい。

①は超妥協連続技。②と③は状況に応じて使い分けよう。ダメージは③のほうが高いので基本は③だが、②のほうが剣質ゲージの溜まりが非常に多いので、MAXまで溜まっていないのならこの連続技を使っていく。

〈剣質「力」の場合〉

①しゃがみC×3→立ちA→気孔砲



しゃがみCから目押しでつないでいこう。



連殺斬の立ちBにキャンセルをかけて影法師。



断ち骨破にすれば追い打ちの骸縫い×2が確定!!

②しゃがみC×3→→+C・骸縫い×2

③立ちB→影法師→断ち骨破→骸縫い×2

斬鉄の剣質「力」は思ったよりもダメージが少なく悲しいかぎり。①は安定連続技。②はダメージが高いものの、やや難しめ。③は跳び込みが成功すると確信したときや、弾き成功時など確実に決められるときに使っていこう。


剣質「力」ならば、しゃがみCから→+Cにつなごう。

以上が、基本連続技だ。超奥義は別の使い道があるので、あまり連続技に組み入れないでいい。自分がやばいときか、確実に倒せるときに使っていこう。

必殺の小足

連続技のところを見てもらえばわかるように、斬鉄はしゃがみCが簡単な目押しで連続になるのが強み。隙が少なく、しかも簡単なヒット確認から大ダメージを奪えるし、なんといっても下段判定なので強力な中段があれば純粋に二択になる。で、その強力な中段があるのが斬鉄のすばらしいところ。接近戦最強は間違いないだろう。

しゃがみCはこのように強悪な性質を秘めているが、例えばガードされたとしてもそこまで不利にならないのが強み。相手の反応が若干遅れれば、そこからさらに攻めを継続できるのだ。ジャンプ攻撃や影法師、安定して様子を見つつ牽制などである。

ジャンプで突っ込んでいったあとはもちろん、相手のジャンプ攻撃を若干高めにガードした後に割り込んでいくときや、弾き入力後の先行入力ダッシュからもどんどん使おう。


高めにガードしたら、しゃがみCで割り込んでいこう。

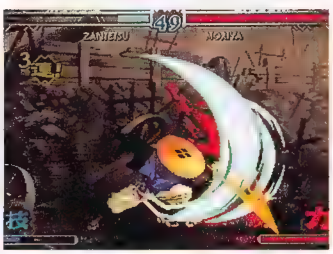
中段で殺戮

下段のつぎは中段ということで、今度は中段について見ていこう。

①断鋼刃

②昇りジャンプA→天魔脚

がそれで、とくに①の断鋼刃は恐るべき威力だ。このために剣質ゲージは常にMAXにしておきたい。おもむろに出しても良し、しゃがみCキャンセルから出すのも良し、とにかく生で当てていこう。自分がピンチのときは、断鋼刃→蟷螂双刃(乱舞奥義)というナイスな連続技を狙ってみよう。



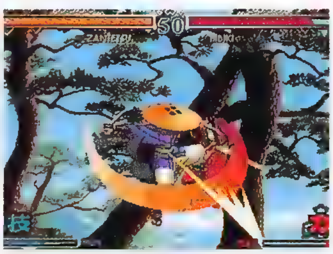
しゃがみCキャンセル断鋼刃だと、下段→中段、キツイねえ。

剣質ゲージがないときに活躍するのが、①である。密着よりも若干離れた位置から、前方ジャンプしつつ狙うとミスっても被害が大きくならないはずだ。絶対に立ちガードされないように、跳び込みからいきなり狙うか、しゃがみC一発から狙うようにしよう。でないと、しゃがみCのリーチの関係で、しゃがみガードする必要がないからだ。

断ち骨破で裏

必殺技の断ち骨破は誰でも考えつくが「近い間合いからの裏回り」が強力。中段と同じ感覚で、跳び込み直後やしゃがみC(2~3発まで有効範囲だろう)からすぐに使っていくと強いぞ。

これ以外だと、流影刃後の選択に加えていくのも面白い。追撃を小ジャンプBにして着地後にいきなり出すと、裏から襲う形になる。相手が空中受け身をとっても空中の相手にヒットすることが多いのが魅力だ。断ち骨破→骸縫い×2だけでダメージがかなり高いのでどんどん活用していこう。

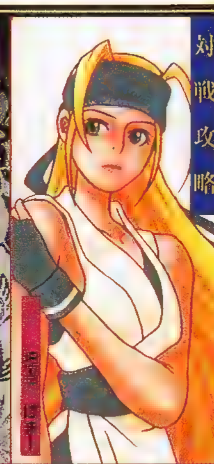

この後、影法師で後ろを取るのであった…。

今回の斬鉄はこんなところ。空中戦(次の機会にでも…)と相手の弾きに十分注意していけば、連勝を止められることは少ないだろう。ではがんばってくれい!!

対戦攻略

間合い管理が最重要
雪

性能は弱くなったが、性質を生かすことは十分可能だ。



	技名	コマンド
	氷刃(ひょうじん)	↓↘→+AorB
	霜華(そうか)	→↓↘+AorB
	瞬雪斬(しゅんせつざん)	↓↙←+AorB
	氷鏡(ひょうきょう)	←↙↓↘→+C
	垂斬(しずりぎり)	→↘↓↙←+C
超	樹氷(じゅひょう)	↓↘→↓↘→+AB
潜	真・雪風巻(しん・ゆきしまき)	↓↙←↙→+B
乱	深・雪風巻(しん・ゆきしまき)	↓↓+AorB

中距離を体で覚えよう

連続技の強烈なこのゲームでは、攻守どちらを重視するにせよ、なるべく近い位置から連続技用の攻撃を仕掛けていきたいところ。しかし今回の雪は、その接近戦に耐えうる優れた通常技を持っていない。安定感のある試合展開を望むのであれば、「中距離でまとわりつく」というやや異質な感覚が必要とされる。

具体的には、立ちAがギリギリ届くぐらいの間合いをキープ。そのための「間合い調整技」として、剣質「力」なら立ちA×α、剣質「技」なら「立ちA↓しゃがみA↓しゃがみB↓弱氷刃 or →+C」という選択肢を覚えておこう。

跳び込みも、超奥義で大ダメージを狙う時とは区別して考えたい。小ジャンプ直後のBや垂直ジャンプA（引きつけること）を中心に使い、着地後に密着しないように。

この間合いで狙っていく連続技は、「立ちB・弱氷刃」。ほかの必殺技はつながらないかカス当たりしてしまうので、逆に隙をつくることになる。弱氷刃であれば多少遠くても連続ヒットしてくれるし、（間合い調整が成功しているという前提で）ガードされても反撃はまず受けない。



しゃがみの連殺斬は、立ちに比べて間合いが離れる。

攻めモードでは決め打ち重要!?

中距離でないと雪らしさを生かせないとはいえ、これだけではダメージ効率が悪く、実際の対戦では相手を追いきれないことも少なくない。チャンスと見たら頭を切り換え、連続技を狙っていこう。

●ジャンプ攻撃（↓立ちA↓立ちA）↓立ちB↓弱瞬雪斬

剣質「技」のばあいは、ジャンプ攻撃の打点はかなり高めにし、着地後に攻撃発生のもっとも早い立ちA（or ←+A）から連殺斬につなぐ。超奥義が使える時は、立ちBから樹氷につなげよう。剣質「力」だとジャンプ攻撃を引きつける必要があるが、弱瞬雪斬を昇華して樹氷につなげることができる。

●垂斬・弱霜華

コマンド投げからの追撃。画面端では立ちCで追撃し、着地に再び垂斬か打撃かで2択をかけよう。また、剣質「力」で潜在奥義が使える時は、垂斬のあとに追撃せず、すぐに真・雪風巻を出すと強力な連携になる。

連続技で弱瞬雪斬をヒットさせたあとは、中距離かつ若干先に動けるという理想の展開になる。ここからは「（立ちA↓立ちA↓）立ちB↓弱氷刃」「弾き」「ダッシュ垂斬」などを狙い、さらにラッシュを続けていこう。



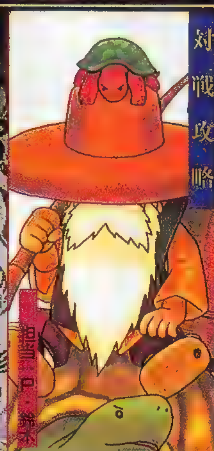
斬り技を弾いた後に決められれば、「力」に匹敵する威力。

対戦攻略

近付けばダメージはいただき！
玄武の翁

一撃必殺。一発逆転の「力」か、手数で勝負の「技」か。「極」はバランスが良いのでオススメだ。

担当：P・鈴木



	技名	コマンド
	亀笠(きぼく)	↓↘→+A
	亀笠(きぼく)	↓↘→+B
	亀笠(きぼく)	↓↘→+C
	亀舞・地(かめまい・ち)	→↘↓↙←+AorB
	亀舞・天(かめまい・てん)	→↘↓↙←+C
	釣果大良(ちょうかたいりょう)	→↓↘+A
	釣果大良(ちょうかたいりょう)	→↓↘+B
	釣果大良(ちょうかたいりょう)	→↓↘+C
	無功用・天(むくゆう・てん)	←↓↙+C
	無功用・地(むくゆう・ち)	←↓↙+B
	無功用・人(むくゆう・じん)	←↓↙+A
超	玄武の咆吼(げんぶのほうこう)	→←↙↓↘→+AB
潜	玄武の怒り(げんぶのいかり)	→←↙↓↘→+B
乱	玄武舞(げんぶまい)	↓↓+AorB

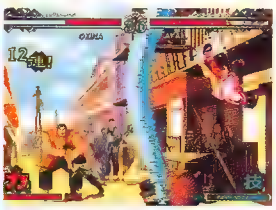
「力」は弾きに命をかける

「力」は単発の攻撃力が高い。ただし、ガードされていてもキャンセルできる通常技が少ないのが弱みだ。この弱点を補っていくために、立ちC、↘Cの2技を使っていこう。特に↘Cはリーチが長めで、下段でもあるため、相手のガードを誘いやすい。↘Cキャンセルで亀舞・天等に連携させていくと良いだろう。亀舞・天ヒット後は追い打ち（↘B）も忘れずに。

ただ、翁はリーチが短いため、攻め込むのに一苦労する。守りに注意を向けたほうが良いかもしれない。

対空技はしゃがみBなどもあるが、地上から対空を狙うのはリスクもあるため、ジャンプAや亀舞・天も使っていこう。潜在奥義も悪くない。ただし近距離の跳び込みに対し亀笠・Bで対空すると、着地後に反撃されてしまうほどスキがあるので要注意。

地上戦において、技を出す選択はあまり考えなくて良い（挙がるとすれば→B、↘Cぐらいだろう）。ここはひとつ、弾きに対して全神経を集中させ、「弾き・亀舞・B・超奥義」の一点勝負を狙っていく。成功すればゲージの1本以上を奪えるので、相手の連殺斬に対してなど、混戦時にも狙っていくと良いだろう。



この威力を見れば使っていきたくもなるが、間合いには注意。

「技」は中・下段で攻める

「技」はジャンプAやBで積極的に跳び込み、その都度中段・下段・ガード不能技で転ばせていくことになる。

連殺斬（連携）ルートを組む際に使いやすい技を紹介していこう。

・しゃがみA…2段技。連殺斬のスタート技としては使えないが、必殺技につなげていけばOK。

・立ちA・しゃがみA…連殺斬を作る基本形。ここから、

・立ちB…ヒット確認用

・↘C…ヒット確認兼下段

・B+C…中段（ガード崩し）

・亀舞・天…中段（攻撃力高）

・釣果大良…ガード不能

・無功用・人…脱出用

を組み合わせていく。このうち、↘C、B+C、亀舞・天、釣果大良は各種Bから間合い次第でつながる上にダウンも奪えるので、引き続き攻められる。↘Bや亀笠Aでの追い打ちや、亀笠Cでの回復を狙うことも考えておこう。

小ネタでGO!



リスク面から考えると、↘C・無功用・人が安全性が高そう。

●乱舞奥義は基本ルートが最も安定している。多段ヒット技も混ざっているが、7段目キャンセルでもつながるので安心しよう。

●超奥義には無敵時間があるようなので、割り込み技として使えるかも。

●→Bヒット後は若干有利。

●「極」はオススメ。

対戦攻略 鷲塚慶一郎

すべての行動は狼牙を当てるための布石

ため技の暴発も心構えひとつで減少する。実質のため時間の短さを体で覚えよう。



	技名	コマンド
	疾空殺(しっくうさつ)	←要素タメ→要素+AorB
	虚空殺(こくうさつ)	↓要素タメ↑要素+AorB
	狼牙(ろうが)	←要素タメ→要素+C
	狼牙・直式(ろうが・ちょくしき)	(狼牙後)↓↘→+C
	狼牙・斜式(ろうが・しゃしき)	(狼牙後)↓↙←+C
	狼牙・伏式(ろうが・ふくしき)	(狼牙後)↓↙←+B
	俊殺(しゅんさつ)	↓↙←+AorB
	俊殺・連(しゅんさつ・れん)	(俊殺HIT後)AorB連打
	俊速・無の間合い(しゅんそく・むのまあい)	(力状態)BCタメ押し
	眞・狼牙(しん・ろうが)	↓↙←↙→+AB
潜	最終・狼牙(さいしゅう・ろうが)	↓↙←↙→+B
乱	絶・狼牙(ぜつ・ろうが)	↓↓+AorB

ためのタイミングを重視

前作からは細かなマイナーチェンジが施された程度の変更なので、鷲塚が持つ従来の戦闘スタイルを大きく崩す必要はない。

剣質「力」の場合は大ダメージを狙うことを主軸に攻めを構築し、剣質「技」は手数で連続技を狙っていく。

こういった闘いかたで共通して問題になるのが「ため系必殺技」の存在だ。ためを必要とする必殺技がメインなら、本来なら常にためをつくっておきたいところだ。しかし、こと鷲塚に関してはこのセオリーが絶対とは言い難いところがある。その原因は「暴発」のひとことに尽きる。鷲塚のため系必殺技はため時間そのものが非常に短いことに加えて、短時間ならレバーを前要素に入れてもすぐに戻すことでためを持続させることができるからだ。

このせいで、意図せず溜まっていた疾空殺や狼牙の暴発が起こる。こういった暴発を防ぐには、慣れるまでが難しいが溜めはその技を使う直前から溜め始めるようにするといい。

狼牙につなぐための技

鷲塚の行動のすべては狼牙への布石ということができる。剣質「技」なら、連殺斬の←A→A→A→Bからキャンセルで狼牙につなげるのが王道。ヒット確認しながら、連殺斬の最中に狼牙の溜めをつくるようにするといい。連殺斬は下段からはスタートできないが、しゃがみCから←Aにつなげることでこれが可能となる。

➡Cの使い道

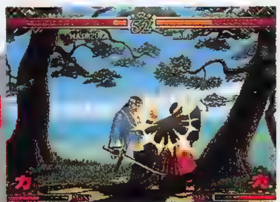
レバー入れ攻撃の➡Cは、今作品ではヒットして吹っ飛んだ相手にやられ判定が存在する。これを使えばいろいろな技で追い打ちをかけることができるようになる。

剣質によらず、➡Cがヒットした場所が画面の中央であれば、跳ね返ってきた相手にノーキャンセルで虚空殺が入る。これは鷲塚の位置が「フィールドのどこか」ではなく、「画面内のどこか」で成否が決まることを覚えておこう。

また、剣質「力」では➡C自体にキャンセルがかかることを利用して、真・狼牙で拾うことができる。ただしこの場合はキャラ限定で雪、天野、楓、守矢といった相手には入らないので注意。



しゃがみCはのけぞりが強攻撃。下段スタートの連続技はここから始めるのが基本。



➡Cがヒットしたら溜めをはじめて…、



跳ね返ってきたところに虚空殺で追い打ちが可能。

対戦攻略 天野漂

「技」の乱舞奥義＆連殺斬、「力」の昇華。混合剣質「極」はさらに強力!!

担当：P・鈴木



	技名	コマンド
	雀刺し(すずめざし)	→↘→+AorB
	居飛車穴熊（九手詰め）(いびしゃあなぐま)	Aボタン連打
	必至(ひっし)	→↘↓↙←+B(タメ押し可)
	高飛車(たかびしゃ)	→↘↓↙←+C
	将棋倒し(しょうぎたおし)	(近) ↘↘+C
	桂馬の高上がり(けいまのたかあがり)	→↓↘+C
	穴熊のふんどし脱ぎ(あなぐまのふんどしぬぎ)	居飛車穴熊中に↓↘→+B
	必至～詰み！(ひっし～つみ！)	必至入力後、ボタンをタメ押し
	必至～騙し(ひっし～だまし)	必至タメ押し中にDボタン
	風車(かざぐるま)	↓↙←+A
	超挑発(ちょうちょうはつ)	↓↘→+スタートボタン
超	盤上此の一手！"と金"(ばんじょうこのいって・ときん)	→↘↓↙←×2+AB
潜	盤上此の一手！"飛車"(〃・ひしゃ)	→↘↓↙←×2+B
潜	盤上此の一手！"角行"(〃・かくぎょう)	→↘↓↙←×2+A
乱	たこ金	↓↓+AorB

まあ「極」で安定しときますか

天野は「極」か「力」がオススメだ。とりあえず、お手軽な「極」から見ていこう。「極」の主なねらいは2つ。昇華からみの連続技と乱舞奥義だ。どちらも高威力で、試合を決定づけるプレッシャーになる。昇華から見ていこう。

雀刺しを当てられる状況は、しゃがみA連打からと連殺斬から。しゃがみAはキャンセル可能なので、しゃがみAスタートで攻撃を始めても（つまり連殺斬を使わなくても）雀刺しAにつなげることができる。これは、どの剣質でも可能だ。

連殺斬から雀刺しにつなぐ時は、あまり欲張らずに立ちB・しゃがみBにつないでおこう。通常技のダメージよりも、雀刺しBのほうが大ダメージだからだ。

その際、ヒット確認が必要になってくるわけだが、←AかAスタートで、しゃがみAまでに判断できるようになっておきたい。しゃがみAはスキが小さめなので反撃されにくいからだ。一応、←Bにつなぐ手もあるが、連続技にならない（＝弾かれる可能性がある）点に注意しておこう。

連殺斬をガードされてるにも関わらず立ちB・しゃがみBを出してしまった場合のフォローも考えておこう。

・高飛車（割り込み技に有効）
・ディレイ雀刺し（動く相手に有効）
・必至→だまし（様子を見てくる相手に有効）
・↘C（下段。キャンセルも可能なので、さらに派生させていくと良い）

ただ、やはりしゃがみAまでで確認したいところだ。



乱舞奥義も重要。公開はもう少し待ってほしい。



しゃがみがキーに。連打・投げに連携・弾きを誘ったりしよう。

力の長所、それはB＋C！

「力」の面白い点にB＋Cがある。ガード不能なのだが、横にも上にもリーチが長く、対空として働くことも（というよりも、回避しようと跳んだ相手に当たりやすい）。

相手を画面端に追いつめてからおもむろに出してみたり、相手を転ばせてから（主に↘Bの追い打ちの後）起き上がりに重ねていったりすると効果バツグンだ。ダメージも高く、インパクトもあるので、それだけしゃがみAが当たりやすくなるはずだ。ただし、弾き等には注意（ディレイを使えばOK）。

補足だが、「力」はゲージが溜まりやすい長所を持つ。

小ネタでGO！

・ジャンプAはめくり可能、ジャンプBは空中戦用、ジャンプCは攻撃時間が長い。
・画面端付近では、壁と反対側にレバーを入れつつ投げ、桂馬の高上がり→↘Bで追い打ちし、大ダメージを狙おう。
画面中央時の派生は研究してみよう（今後解説）。

P.S.GAMEST Q&A G →A：DDRのアナザーモードは、プレイモードセレクト中にフットパネルを上上下下上上下下と入力すると出現します。3rdの隠し曲はコマンド入力で出現可能です。詳しくはこの号のビートマニア3rdMIXの記事に関連情報があるから、それを読んでね。（編集部）

ゲーメストブース大爆発!!

アートグッズシリーズ

第一弾：司　淳

司　淳

予価30,000円

した。内容すべてにこだわ
手に取ってお確かめ下さい。

ただきます（販売方法は現在検討中）。
下さい。

ラストです。

※サインは印刷ではありません。

刻印。

注目のイラストレーター・桜瀬琥姫による完全描き下ろしイラストを豪華装丁で発売！妖艶なモリガンを独自の画風で描いた、桜瀬ファン必見のコレクターズアイテムです。A4サイズ（予定）の額入り、コミケ会場でテレカ付き限定リリース！見逃せません！

- ●描き下ろしイラスト
- ●多色刷り
- ●少数限定生産
- ●サイズ：イラスト…A4判
  額…A3判（予定）
- ●同絵柄のテレホンカード付き



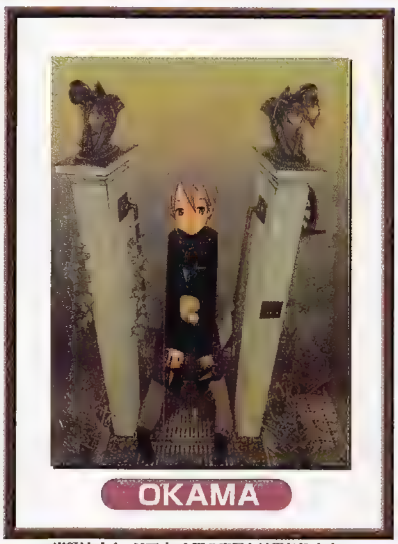
額縁はイメージです。実際の商品とは異なります。

桜瀬琥姫　モリガン額装ポスター

（アモラス）
「amorous」

桜瀬琥姫

予価10,000円



※額はイメージです。実際の商品とは異なります。

コミックマーケットの全ブース・全サークルをチェック！

コミケ準備会公式パンフレット「コミックマーケット55カタログ」は現在マルゲ屋全店に入荷中！品切れに注意してね。

●ご注意●

●告知いたしました内容・仕様および価格は、商品改良のため、やむをえず変更になる場合があります。ご了承ください。会場販売商品の最新情報は、雑誌「GAMEST」、「X-MARKET」または、新声社ホームページに随時発表・掲載しております。どうぞご利用ください。

●商品は多数用意いたしておりますが、まれに人気商品が品切れする場合がございます。あらかじめ御了承ください。

●会場では別途消費税をいただいております。お買い求めの際はご注意ください。

コミックマーケット55
開催日：1998年12月29日（火）、30日（木）
開催時間：10:00〜16:00
場　所：東京ビッグサイト全ホール

《出版ブース 西館4F MAP》



FAX.03-3293-9329　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

GAMEST

今年もやります！コミケの

大人気！有名作家

アートグラフィックシリーズ

「画画」

《GAGA》



※額はイメージです。実際の商品とは異なります。

特殊印刷により原画を原寸で、忠実に再現しまった充実かつ納得の商品！新声社ブースにてお

※本商品は生産数のみの販売のためお一人様1点のみの販売とさせてい
※本商品は無くなりしだい終了とさせていただきますことを予めご了承

- ●イラストは司淳描き下ろしB4サイズオリジナルイ
- ●大衣黒判額付き（550mm×435mm）。
- ●商品1点・1点すべてに直筆サインが入ります。
- ●特別仕様BOXを採用。
- ●銀板製プレートにシリアルNO.001～NO.100を
- ●同絵柄テレホンカード・本人による解説書を同梱。
  ※テレホンカードの単品販売はありません。

そのほかにも新商品目白押し！

会場騒然！モリガン＆リリスの私服バージョン！

●新・うたたねひろゆき作品 ☆コミケ会場屈指の人気!!絵柄をお見せできないのが残念！
・ビッグポスター……2,000円
・テレフォンカード……1,300円

すべて描き下ろし＆会場初出し！オリジナルポスター

●人気作家ポスターシリーズ
・あかつきごもくオリジナルポスター
・桜瀬琥姫オリジナルポスター
・OKAMAオリジナルポスター
・吉崎観音オリジナルポスター
……各1,200円
…限定テレカ付各2,500円

会場限定テレカ付き！ゲーメストカレンダー

●NEO・GEO GALS カレンダー1999 ☆限定テレカ付き……3,700円
● サイキックフォース2012 カレンダー1999 ☆限定テレカ付き……3,200円
●《須藤真澄コレクション》ゆずとおともだち 卓上カレンダー1999
アルミフレーム付き ☆限定テレカ付き……3,700円

ふわふわのフールのねこグッズ最新作！

●フールのねこ お座り……680円
●フールのねこ キーホルダー……480円
●フールのねこ ミニリュック……2,500円
●フールのねこ 携帯電話ポーチ……1,000円

マルゲ屋コミケ特製福袋販売決定！
男性向け・女性向け 各5,000円（15,000円相当）
ステーショナリー福袋（1,000円）もあります
詳しくは次号で！

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321



プレイヤー諸君今すぐアクセスせよ!

RAYCRISIS

いよいよ発売間近となった「レイクライシス」。今回はプレイ前の予習ということで、自機の操作方法から、ステージ構成、点数、侵食率など、ゲームシステム全般を徹底的に解説。もちろん新システムの「GPA」「侵食率」についても、詳しく解説していくぞ！

担当：キャサ夫&C・LAN

情報収集① 「操作面」

94年、レイフォースが発売されてから早5年。続編レイストームに続く第3弾「レイクライシス」が今まさに世に姿を現そうとしている。

今回は発売直前ということもあり、ゲームシステム全般を詳しく解説していくことにしよう。

まずは機体だが、ショットを重視した8ロックのWR−01Rとロックオンレーザー強化タイプ、敵を16機までロック可能なWR−02Rの2機が用意されている。

このゲームはシューティングゲームにおける弾避けの楽しさ、また世界観、ロックオンによって敵を一気に破壊でき、そのときにかかる倍率など、とにかく爽快感を十分に味わうことができる。そしてそれがレイシリーズ独自の面白さに直結している。操作は自機を動かすための8方向レバーに、対空ショットボタンと対地ロックオンレーザーボタン(対空含む)、ラウンドディバイダーボタン（いわゆるボム）の3つのボタンで構成されている。

なお、ラウンドディバイダーは前作（レイストーム）同様、ショットとロックオンレーザーボタンの同時押しでも発射が可能になっている。

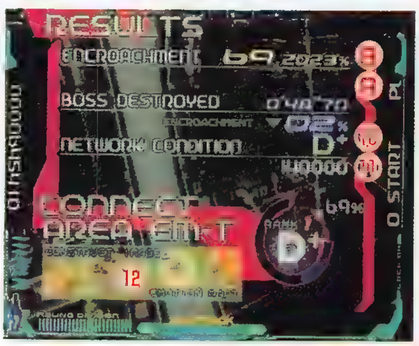
ゲーム中、アイテムキャリアが出現し、破壊するとアイテムを回収することができる。このアイテムはショットパワーアップとロックオンパワーアップ、復活用パワーアップの3種類。復活用パワーアップを除いては各1段階ずつ強化されていくようにできている。

レイクライシスはなにやらシステムが複雑にできている様子。操作方法も重要だが、まずはこのゲームのシステム、画面の見方について紹介していこう。

SCREEN LAYOUT



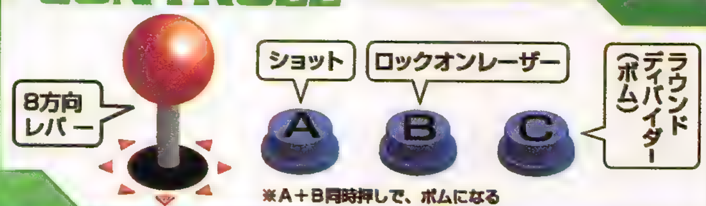
基本画面



面クリア時

①ボムボーナス
②スコア表記
③ロックオン数
④残機
⑤ラウンドディバイダー溜めゲージ
⑥ラウンドディバイダーマーク
⑦現侵食率
⑧ステージクリア時侵食率
⑨ボス破壊所要時間
⑩エリア・クリアランク
⑪エリア・クリアボーナス
⑫ネクストエリア表示

CONTROLL

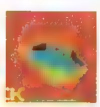


ITEMS



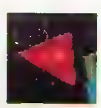
復活用パワーアップ

ショット、ロックオンいずれも3段階分パワーアップする。



ロックオンパワーアップ

ロックオンレーザーが1発分追加される。まずはこれを回収すべし。



ショットパワーアップ

機体によってショットパワー形態は異なるが、各1段回ずつ強化する。

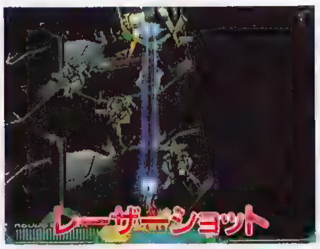
P.S.GAMEST Q&A G　Q：ゲーメストを週刊化する予定はありませんか？今は無理でもいつかはしてほしいです。／愛知県　宮前 剛君　A：ムックを入れると週刊化してた時期もあったけど、人死にが出てもおかしくない厳しいスケジュールなんだよね…。あと編集者が倍ぐらいになったら多分…？（編集部）

PLAYER SELECT

WR-02R



レイストームのR-GRAY2とほぼ同じ性能を装備した機体。ショットにはレーザーを、ロックオンにはサンダーレーザーを起用。最高16カ所までロックが可能になっていて、最高倍率は256倍。



前方を重視した強力なレーザー。ボタンを押している限り切れ目がなく、横へ移動すると残像が残る，残像には攻撃判定が存在するので、うまく利用しよう。



ロックオン後、１本のサンダーレーザーを発射。標的を順々に貫通する。画面内にレーザーが残っていれば再びロックオン（時間差）したとき自動追尾するのも特徴。

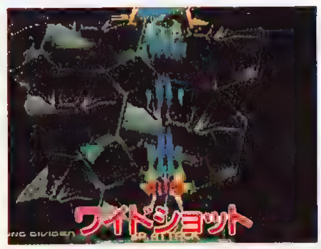
得点倍率

ロックオン数	1	2	3	4	5	6	7	8
得点にかかる倍率	×２	×４	×８	×16	×24	×32	×48	×64
ロックオン数	9	10	11	12	13	14	15	16
得点にかかる倍率	×80	×96	×112	×128	×160	×192	×224	×256

WR-01R



ワイドショットにホーミングレーザー（ロックオンレーザー）を装備した機体で、攻撃力のバランスもよくとれている。初心者にはお薦めできる扱いやすい機体だ。



前方に扇状に広がる直進弾を連続発射。攻撃力はレーザーショットに比べ劣るが、弾数の数の多いのに加えて、広範囲に攻撃するため、使い勝手はよい。



最大8カ所までロックでき、それぞれ１発ずつの誘導レーザーが発射される。WR-02Rとは異なり、同時ロックで倍率のかかるシステム。最大倍率は256倍だ。

得点倍率

ロックオン数	1	2	3	4	5	6	7	8
得点にかかる倍率	×２	×４	×８	×16	×32	×64	×128	×256

AREA(STAGE)COMPOSITION

START AREA
NEURON NETWORK

↓

5つのエリアの中から、ランダムで3エリア選択
※ただし、都市エリアが重複することはない

- DAYLIGHT CITY（都市-昼-）
- NIGHT CITY（都市-夜-）
- DESERT（砂漠）
- WATER（水中）
- SKY（高空）

↓

LAST AREA
SELF FIELD

情報収集②「エリア構成」

レイクライシスのエリア（ステージ）は、全5面（スタート時のエリア含む）で構成されている。が、必ず同じエリアがくるとは限らない。エリア1〜3はランダムセレクトになっているのだ。

ランダムでセレクトされるエリアは左のイラスト通り5つからセレクト。ただし左の表の2つの都市エリアは、重複しないように設定されているので覚えておこう。

いずれのエリアも侵食率が表示されるが、エリアの作りによって侵食率も変わっていく。

レイクライシスの侵食システムは、各ステージで設定されていて、そのパーセンテージでクリアボーナスも異なるようにできている（侵食率が低ければ低いほど高得点ボーナス）。

もし、この侵蝕率が100%を超えた場合は、そのまま最終ボスエリア「SELF FIELD」へ進んでしまうので注意！侵食率はスタート時50%からはじまり、敵を破壊していくと侵食率が減少されていく。侵食率を低い数字で抑えるためには、極力画面内の敵を破壊しなくてはいけないのだ。全エリアをクリアして、なおかつ侵食率0%を目指して頑張ってくれ！

P.S.GAMEST Q&A G　Q：ゲーメスト編集部に社員旅行はあるんですか？／埼玉県　P.N.モミー君　A：毎年秋にあるでよ。基本は温泉宿で帰りに高原ってコンボが安定してるなぁ。ただ、仕事の都合で参加できない編集者は多いけどね…。海外だと気合入れて仕事を終わらせたりして良いのかも？（しもでん）

ハイパーレーザー
HYPER LASER

別名集中ロックオン。最大ロック数を1カ所にすべてロックすることで行える攻撃。

着弾すると大きな爆発が起こり、周りの敵を巻き込んでダメージを与える。普通にレーザーを当てたよりもダメージは断然高く、またボーナス点も入る（画面左上に表示）。高得点ほど侵食率が低下するボーナスもある）ので、堅い中型機やボスに対して積極的に狙っていきたい。

WR-01RとWR-02Rで、実質的な効果はほぼ同じである。

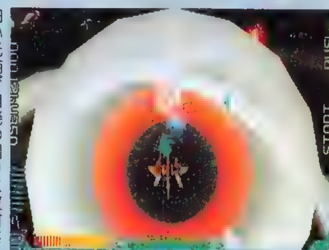


WR-02Rはロックするのが大変だが、そのぶん威力も高い。

ラウンドディバイダー
ROUND DIVIDER

レイストームでいうスペシャルアタックが、このラウンドディバイダー（ボム）。画面全体にダメージを与え、敵弾を消す効果がある。使用中は完全無敵のため緊急回避に使えるのはもちろんだが、使用時に消した敵弾が多いほどボーナス点（画面左上に表示）が高くなるので、稼ぐうえで重要な要素になるだろう。

使用後は画面左下のボムゲージが空になる。敵に攻撃がヒットするたびにゲージは上昇していく。



白い光輪が自機の周りに放射される。敵弾、敵機の多い場所で使えー

《ハイパーレーザーボーナス算出方法》

$$スコア累計 \times ロック数 \times \sqrt{撃墜数 \times 10}$$

※√￣の答は整数。

《ボムボーナス算出方法》

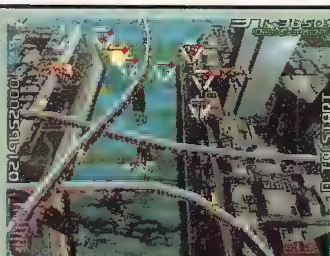
$$ボムにより破壊された敵のスコア累計 \times ((\sqrt{敵弾破壊数 \div 256} + 10) \div 256)$$

※√￣の答は整数。100の位以下は切り捨て。

侵食率
ENCROACHMENT

レイクライシスからの新要素がこの「侵食率」という概念。ゲームの舞台となるネットワークがどれだけ防御プログラムに侵されているかを示す数字で、画面右上に常に表示されている。侵食率はタイマーのように自然に上がるほか、敵機を逃がすたびに上昇してしまう。

侵食率を低く維持するには、基本的には敵機をくまなく倒していけばいい。侵食率に大きく影響を与える敵もいるぞ。



侵食率によって、敵の出現パターンや難度も変わってくる。

侵食率を下げる方法は2つ。1つが道中で敵を倒す。そしてもう1つ「ボスを早く倒す」ことだ。規定タイム以内にボスを倒すと、時間に応じて侵食率が0～20%の範囲で下がる。このとき入るボーナスも侵食率が低いほど高いので、スコアアタックをする際には非常に重要になってくるファクターといえる。



ボスを早く倒すにはハイパーレーザーを効率よく当てていこう。

稼ぐ場合や、ストーリー上では侵食率は低いほどいいが、そのかわり敵機が増えたり敵の攻撃が激しくなっていく。逆に上げすぎると90%を超えた時点で画面周囲が赤く点滅を始め、100%に達すると強制的にラスボスが出現する。このように、侵食率はレイクライシスとは切っても切り離せないファクターになっている。



侵食率を100%にするには、それはそれで努力が必要…。

ボーナス
ITEM BONUS
NETWORK CONDITION BONUS

ロックオン数による倍率、ハイパーレーザーとボムによるボーナスと、スコアアタックが熱いレイシリーズだが、今回はこれにネットワークコンディションボーナスというものが加わった。これはこのゲームのシステムのウリである侵食率に大きく関わっているもので、面クリア時に侵食率によって加算される。

侵食率が低いほどボーナス得点は高くなっているが、100%に近くなることでも上がっていく。侵食率が高いと侵食防止用キャラがいたり、また100%にしてもいけないので、これはこれで難しくなるためだ。

アイテムの得点はそれほど大きくはないが、復活用アイテムはフルパワーアップ時にとれば3万点と高得点。出る数は少ないが、できれば最強状態でゲットしていきたい。

アイテムボーナス

最強時	通常	
2000～1万	1000	ショット
2000～1万	1000	レーザー
3万	3000	復活用

P.S.MESSAGE G ポップンミュージックをやりました。ボタンの場所がわからず、即死。いまだにプレステのボタン配置も覚えておらぬワシ。／千葉県　P.N.饗木真人君　◆ボタンの位置は身体で感覚を覚えると吉。今号から攻略もスタートするから、それも参考にしてね。（編集部）

GPAシステムの特徴

特徴① G-net—Personal data—Adominister
個人データを記録する

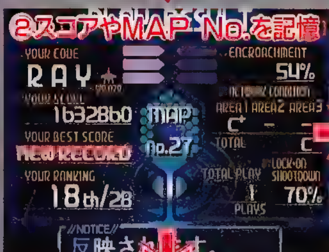
特徴② Ground—Part—Arrangement
ランダムMAPと侵食率システムによる新しいゲーム展開



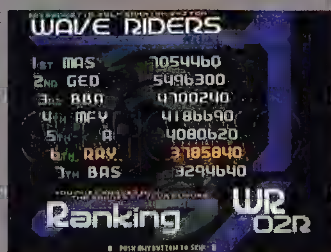
まずは3文字でネームを入力しよう。君だけのデータだ。



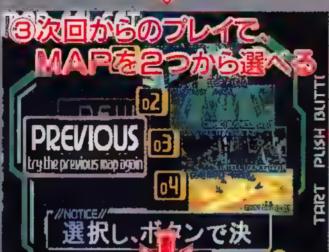
そして暗証コードを入力。忘れないようにね。



プレイが終わったらMAPナンバーやスコアを記憶してくれる。



高いスコアならハイスコア画面に反映されることも…。



気に入った面構成ならPREVIOUS、イヤならNEWだ。

PREVIOUS
（前回のMAP構成と同じ）

NEW
（新規MAP構成）



MAPがどんどん埋まっていく。全部埋まるとどうなるのか?



この3つの空白が非常に気になるところ。

GPAシステム

独立した2つの意味を持つキーワード「GPA」。レイクライシスらしさが強調されるこのシステムの謎に迫る。

レイクライシスはプレイヤーネームの登録制という特殊な形態を取っている。300人近くの個人データを記憶することができ、それがいろいろな形で反映されていく。

そしてもう1つ、**ランダムMAPと侵食率システムによる、毎回異なるゲーム展開を楽しめる作りになっている**のも大きな特徴といえる。

個人データはどのように生かされるのか?

ネームエントリー、暗証コードを入力してプレイをすると、次のプレイからMAPをPREVIOUS（前回と同じ）とNEW（新規MAP）の2つから選べるようになる。

またプレイ後には、これまでのハイスコアやそのプレイのスコアが何位か、といった情報を見ることができる。

ここで気になるのが**画面中央にあるMAPの集合体**である。NEWを選ぶたびにMAPは更新され、プレイ後に蜂の巣を思わせるMAP群の穴が1つ埋まる。わざわざこういったシステムを採用しているからには、MAPを埋めていくことで何か変化があるのかもしれない…というよりも変化があるとしか思えない。

自分だけのデータを育てていく楽しみ…何ともプレイヤー心をくすぐる作りではないか。GPAシステムを搭載したレイクライシスは、今後のアーケードゲームの新たなる方向性を切り開くという意味で、大きな意義を持った作品といえる。



MAPの種類は全42種類。機体別に2度ずつプレイする必要はない。

ネットワークコンディションボーナス

侵食率	0%	7%〜9%	10%〜14%	15%〜19%	20%〜29%	30%〜39%	40%〜44%	50%〜59%	60%〜69%	70%〜79%	80%〜89%	90%〜94%	95%〜98%	99%
ランク	S	A	B^{+}	B	B^{-}	C^{+}	C	C^{-}	D^{+}	D	D^{-}	E		
ボーナス得点	100万	50万	40万	30万	25万	20万	18万	16万	14万	12万	10万	40万	50万	100万

次号必見!

み〜なさんお待ちかねっ!!

beatmania 3rdMIX

ミンナがヒジョーに気になってる、隠し曲の出現コマンドと、ついに明らかになった得点システム。攻略はハードテクノと盛りだくさんだっ!!

担当：DJ Hammer & DJ SUW

ヤッパリあった隠し曲!!

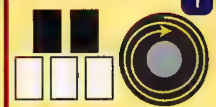
今までさんざんウワサになってきた隠し曲の存在。

一応、一部のオペレータ側（お店側）により筐体自体を改造することによって、隠し曲を出現させることができる手段が明らかになっていたので、どこかのお店で見たことがあるかも知れないし、実際にプレイしたことがあるかも知れない。

しかし、これから紹介するコマンドを入力すれば、これらの問題点なしに、どのお店でもプレイが可能!!いままでさんざん3rdをヤリ込んだキミもbeatmaniaの新たな挑戦状を受けることになる。

また、このコマンドはダブルプレイでも全曲プレイ可能になるほか、エキスパートモードに「special」のディスクが追加される。早速近くのお店で試してみよう！

隠し曲発生コマンド



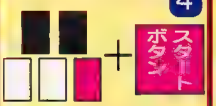
1 コインを投入後、1P側のターンテーブルを時計回りに2回転させる。



2 1P側の⑤番を押す。注：押したら離して下さい



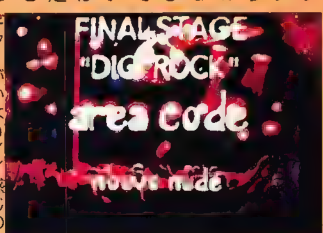
3 1P側のターンテーブルを反時計回りに2回転させる。



4 1P側の⑤番を押したままスタートボタンを押す。※ノーマル設定なら2ステージから順に選択可能になります。

digi-rock

こちらは「rock」というだけあって、ボタンを押せば、ハードでノイジーなギター音が鳴り響くのが特徴。funkと同じく「digital」というジャンルらしく、同じようなループで曲全体が構成されている。が、ノートの配列は厳しく、GREAT判定も激辛。それらの要素も含めると、難度はかなり高めだ。



ギターがかなりイイ感じの、digi-rock。ムズイ。

digi-funk

ちょっと昔にディスコで流れていたような感じの曲。「digital」というだけあって、シンセ音が随所に入っているが、コーラスや中盤のサックスなど、ムーディーな一面もイイ感じだ。

ノートの配列は、慣れていないと結構ツラく感じるかも知れない。また、GREATの判定が非常に厳しいので、終わってしまう場合もある。



思わずアフロな人を想像してしまうdigi-funk。

80's J-POP

流れている歌詞は、J-ダンスポップと同じだが、曲全体が綺麗な旋律で構成されていて、音色に一昔のシンセサイザー音をふんだんに使っている。ノートも「曲を弾いている感」が非常に強い配列になっているのが特徴。まさに「80年代のポップス」だ。実はこちらのほうが原曲ではないか!?と思わせるほどいいデキ。サビの部分でのアレンジもしやすいぞ。



かなり秀逸なアレンジのJ-POP。プレイして楽しいぞ。

中間発表!!

順位	収録曲 ジャンル／曲名	ポイント
1	ユーロビート LOU TO ME	43pts
2	J-ダンスポップ Believe again	19pts
2	ドラムンベース super highway	19pts
4	ビッグビート METALGEAR SOLID~Main Theme	14pts
5	ボサグルーヴ La Bossanova de Fabienne	8pts
6	ハウス wild I/O	6pts
6	ファンキージャズグルーヴ Stop Violence!	6pts
8	ハウス(クラシック) 20.november	5pts
9	ハードテクノ Attack the music	4pts
10	ワールドグルーヴ tribe grooves	3pts

とりあえず中間発表。もうブッちぎりでユーロの天下になってるぞ。ハガキの集まりがイマイチなので、もうチョット締め切りを延ばします。

キミの好きな曲の1〜3位までとランキングの予想を1〜3位までハガキに書いて送ってね。

今のところ正解者はナシだ。待ってるYO!!

あて先は
〒101-8935
東京都千代田区神保町1-26
新声社ゲーメスト編集部
「街で見かけたビートマニア係」
「スーとマニアdeデート（ダレが!?）係」まで。

街で見かけたビートマニア



発見したのは、サンシャイン国際水族館のみやげ物売場。中央画面に映るものならなんでも可。壁にスプレー吹いて街を汚しちゃいけないよ（by sdz)。

ハイ。もうお分かりですね。「funkyjazzgroove」のペンギンさんですね。と、いうことで、このようなアイテムや、風景（パフォーマンスも可）の写真を募集したいと思います。あて先は次コーナーで。

P.S.MESSAGE G

Q：ビートマニアの基板（1でも2でも3でも）は売ってるんですか?コナミさん。個人購入したいの。／神奈川県　P.N.黄色いしっぽ君

A：残念ながらメーカーさんからは直接購入はできません。ですが、業務用の基板を扱っているショップで受注が可能な場合もあります。詳しくは

beatmania スキルアップ講座 3 高得点を目指せ！

2ステージ目以降の特定の曲は、前のステージで一定の点数をマークしないと出てこないぞ。

担当：DJ Hammer
スコア解析補佐：DJ CHU

まずは前回の講座（「GREATを出そう！」）で扱っていなかった、グルーヴメーター（以下ゲージ）の増減に関することから。

●GREAT&GOOD

GREATを取ってゲージが増える量は、曲によって個別に設定されている。GOODでも一応増えるが、その割合はGREATの5分の1。難所でもできるだけテンポをとるように努めていけば、ミスしても被害は少なく抑えられるはず。

●BAD&POOR

この2つはゲージを減らしてしまうが、その割合はGREATの増加量設定とは関係なく、単純に総ノート数から割り出されているようだ。エキスパートモードでは簡単な曲ほど1ミスの被害が大きいので、最初のほうだからといって気を抜かないように。

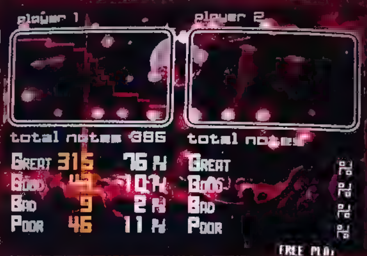
ゲージが減る量の比率は、BAD&空打ちPOOR（ノートがないところで押して出たもの）を1とすると、見逃しPOOR（ノートに対し、GREAT・GOOD・BADの判定がされず、そのままスクロールアウトしてしまったもの）はその倍、2で計算されている。

たとえば同じタイミングで間違った列を叩いてしまった場合、空打ちPOOR＋見逃しPOORで3倍もゲージが減ってしまうことになる。

焦っていろんなキーを押すのではなく、多少テンポが狂っても正しいノート配列を追ったほうが、ミスをしてしまうにしても被害は少ないはずだ。



EX. techno1曲目のアンビエントでの見逃しPOOR1回。なんと6ゲージも無くなってしまう。



5曲目のドラムンベースまでゲージを残しておけば、ノーマルモードではクリアにならないほどミスってもOK。

点数計算について

「Beatmania」のスコア算出方式は、オールGREAT時が10万点、そこからの減点を基本として計算されている。また、総ノート数以上に叩いた場合の余分なPOORに関しては、グルーヴメーターこそ減らしてしまうが、スコアには影響がない。

これは、元祖から「3rdMIX」までの共通システムだ。

ただし「3rdMIX」では、新たな要素として「GREATコンボボーナス」が導入されている。オールGREATで10万点であることに変わりはないが、GREATが途切れてしまった場合にその影響が出る。

例えば総ノート数が100の曲で、「GREAT50→GOOD1→GREAT49」よりも「GOOD1→GREAT99」のほうがスコアが高くなるのである。その具体的な計算式は、表を見てほしい。

特徴的なのは、GREAT11以降の点数が一定である点。単純にGREAT数の倍率だけで計算すると、つなげた時と失敗した時の点差が開きすぎるのを防いでいるものと思われる。なお、表ではノート1つに対する点数として表記しているが、実際には「ボタンを押した時点で、それまでの経過をすべて計算し直している」ようだ（曲の初めに「GREAT○○点、GOOD○○点……」と決めるのではなく、押すたびに「総ノート数に対して、現在の成績から点数を計算」している?）。表示上では少数点以下が四捨五入されているが、最終的にはきっちり10万点になるぞ。

点数計算式

3rdMIXでは、パーフェクト時の100000点を
基本点：コンボ点＝70000：30000
に振り分けている。
総ノート数をt、コンボ数をnとすると、

［基本点］

GREAT＝70000 ÷ t

GOOD＝70000 ÷ t ÷ 5

［コンボ点］

1）GOOD、BAD、POORの場合
なし（コンボ数nも0に戻る）

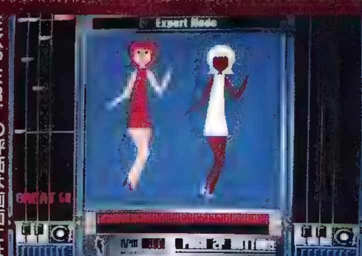
2）GREAT数10以下の場合

$$\text{GREAT}\ n = \frac{30000}{t-5.5} \times \frac{n-1}{10}$$

3）GREAT数11以上の場合

$$\text{GREAT}\ n = \frac{30000}{t-5.5}$$（※nによらず一定）

よって
［1つのノートに対する点数］＝「基本点］＋［コンボ点］
と表すことができる。
（※ 小数点以下の扱いについては、本文を参照のこと）



EXPERTの評価は画面には表示されないが、内部的に計算されている点数の合計から割り出される。しっかりつなげよう。

ボーナスについて

「3rdMIX」には「2ndMIX」と同じく、特殊な条件を満たすことで加算される隠しボーナスがある。

●ボーダーボーナス

グルーヴメーターが赤ゲージ1つギリギリでクリアすると入る。5730点。

●パーフェクトボーナス

オールGREATをとると入る。3110点。

以下の2つのボーナスを同時にとると、5730＋3110＝8840点ではなく、なぜか11900点入る。このへんは「2ndMIX」から変わっていない。

ちなみに、このボーナスは「NORMAL」「EASY」「PRACTICE（チュートリアルを除く）」モードでのみ有効で、「EXPERT」では適用されない（当然か）。

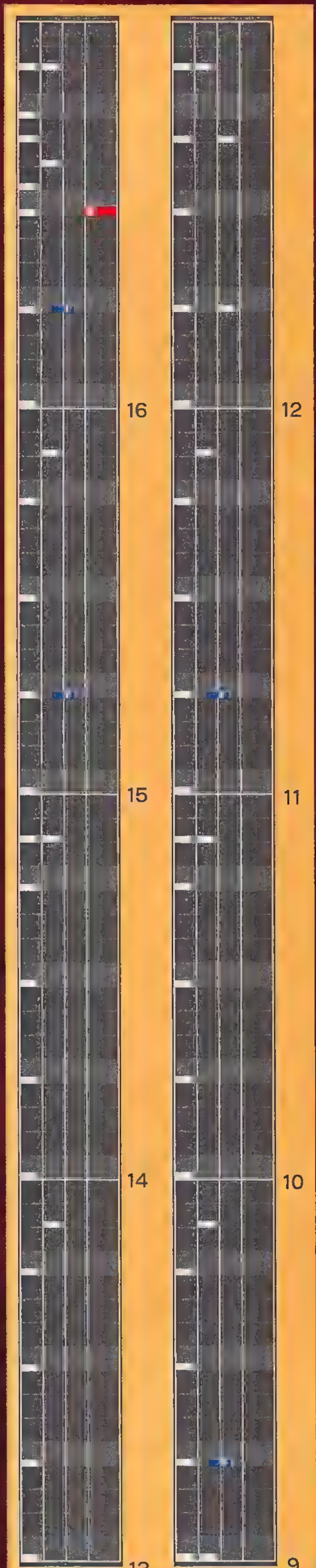
EXPERTの罠

EXPERTモードでは、最初からある赤いグルーヴメーターがゼロになると、曲の途中であっても強制的にゲームオーバーになってしまう。

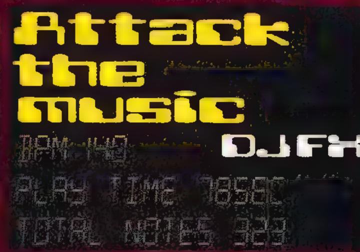
ということは、ゲージが1目盛りでもあればずっと続けられるはずなのだが、じつは1目盛りでは「半死半生」の状態。

1目盛りになった時点で、その曲を最後まで演奏することはできるが、終わったあとの結果表示画面でゲームオーバーになってしまう。

5曲目が終わった時点での1目盛りは、本当の意味での「クリア」ではないので注意。







ゲーメスト独自による参考スキルレベル

リズム	★★★★☆
連打力	★★★☆☆
器用さ	★★★★☆

「Acid Bomb」のDJ FXによるハードテクノ第2弾となる「Attack the music」。重厚なキックドラムにエッジの効いたハイハットを乗せたそのリズムは、プレイヤーの脳髄を縦ノリで刺激してくれる（個人的には「3rdMIX」ベスト3に入るゴキゲンなナンバーだと思う）。前号で攻略したワールドグルーヴ同様、初めてのプレイでキレイに演奏できるほど甘い曲ではない。しかし技術的に無理な指さばきを要求されるところはほとんどないので、やり込みが確実に反映されるはず。判定も甘いので頑張ってオールGREATを狙ってみよう。

このページの読み方

文中に出てくる数字とアルファベット（①、②、③、④、⑤、S）は、それぞれ図のボタン&ターンテーブルに対応しています。

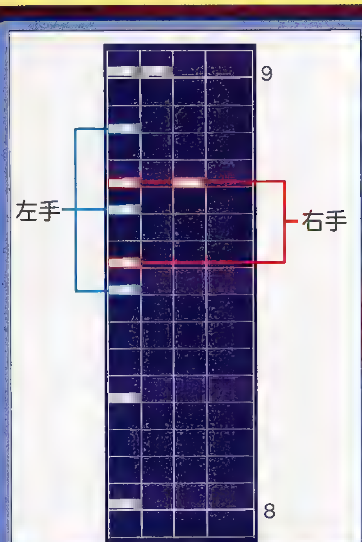
また、「表」「裏」という表現は、リズムの取り方です。

1小節を16分割すると、

1、5、9、13……表
3、7、11、15……裏
4、8、12、16……裏の裏

ということになります。



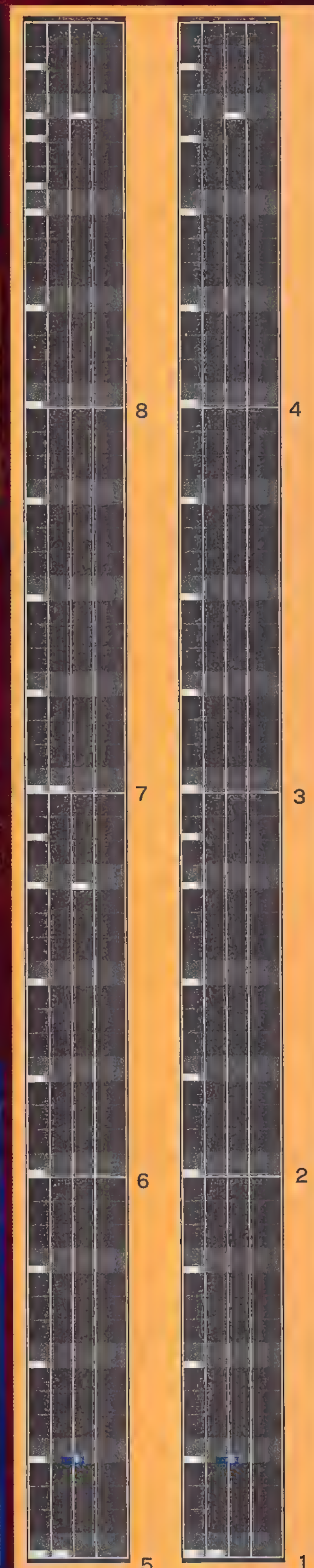


8小節目

開幕からしばらくは、1キーのキックに②～Sのボイスによる装飾、という形で進む。左手を1に置いてリズムを刻み、ほかのノートはすべて右手で担当しよう。

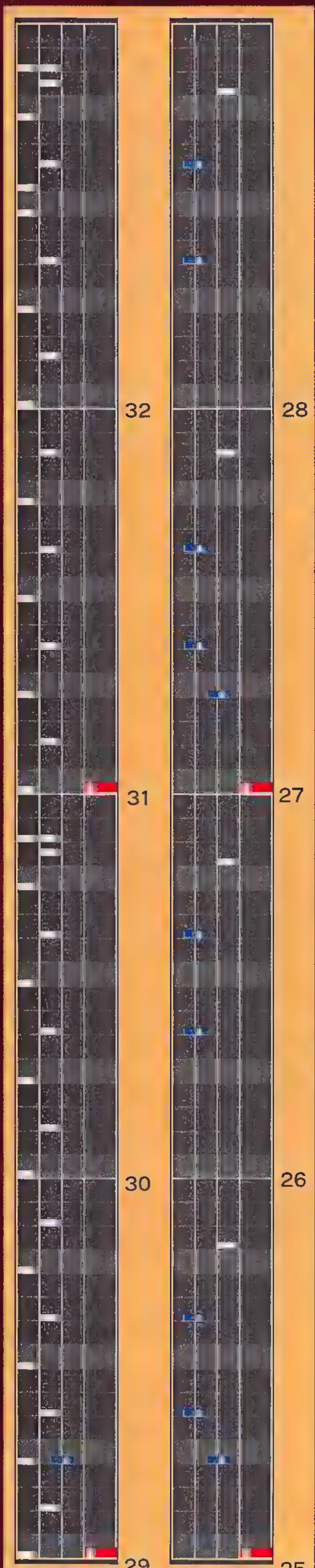
ただ、8小節目などに出てくる①の連打は、この曲の密かな壁。連打が苦手にとっては、GREATが途切れる大きな要因になっている。

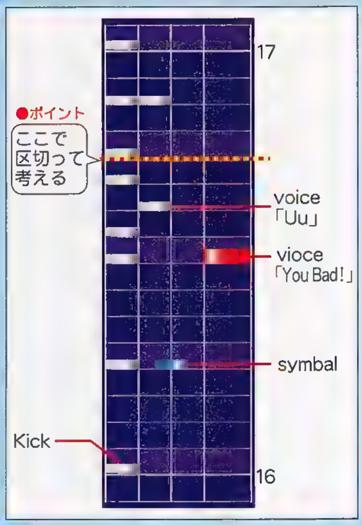
ここはSがないので、個人的には両手で交互に押す方法をオススメしたい。右手の親指を①、中指または薬指を⑤にスタンバっておけば、安定したリズムでつなげることができるはずだ。



※掲載した譜面はゲーメスト編集部で制作したものであり、実際の譜面と幅等の比率が若干異なる場合があります。また演奏時間と総ノート数に関しては編集部で調べた時間と数を掲載しています。

P.S.MESSAGE G Q：ビートマニアでSKAのダブルプレイのやり方を教えて!／神奈川県　加藤順信君　A：ダブルプレイの出現方法は、2ndMIXではコイン投入後、1P側黒鍵盤を2つ押しながらスタートボタンを押し、すぐに黒鍵盤を離して白鍵盤3つを押す。成功すると「DOUBLE PLAY」の表←



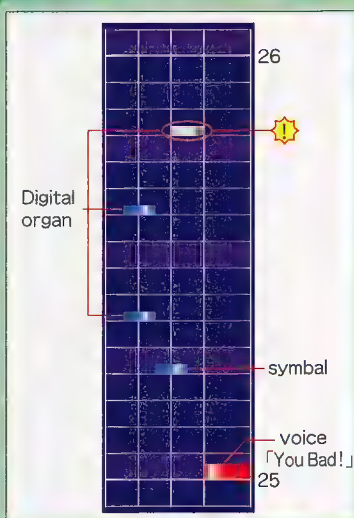


16小節目

再び１連打の登場。ここは3拍目にSがあるので、すべて押すのはかなりキツい。やはり左手は①に置きつつ、右手を素早く「④→S→③」と動かすことになるが、左手の連打につられて余分なキーを押してしまいがち。

ターンテーブルの左側を回して右手の動きを最小限に抑えるなど、いろいろ工夫してみよう。

左手連打のコツとしては、パートをきっちり拍ごとに分けるように意識してみるといい。そう考えれば、4拍目には8分音符が2つあるだけで、詰まっているのは3拍目ということが分かる。



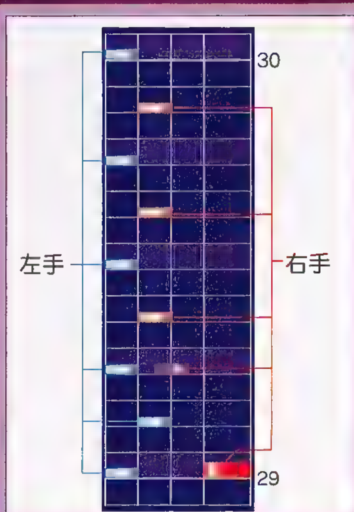
25~28小節目

25小節に突入すると、いったん音数が減って曲調が変わる。

譜面自体は簡単だが、拠り所となるリズムが聞こえなくなるので、かえってＧＲＥＡＴを取りにくい。今まできちんと体でテンポを覚えてきたかどうかが重要。

ここの4小節は、4拍目の赤マルで囲った⑤のタイミングに注意したい。

ただ、ここでＧＲＥＡＴを落とすというよりは、むしろその次のタイミングが取りづらいので、オールＧＲＥＡＴを目指すのであれば画面をよく見て押すことも必要だ。

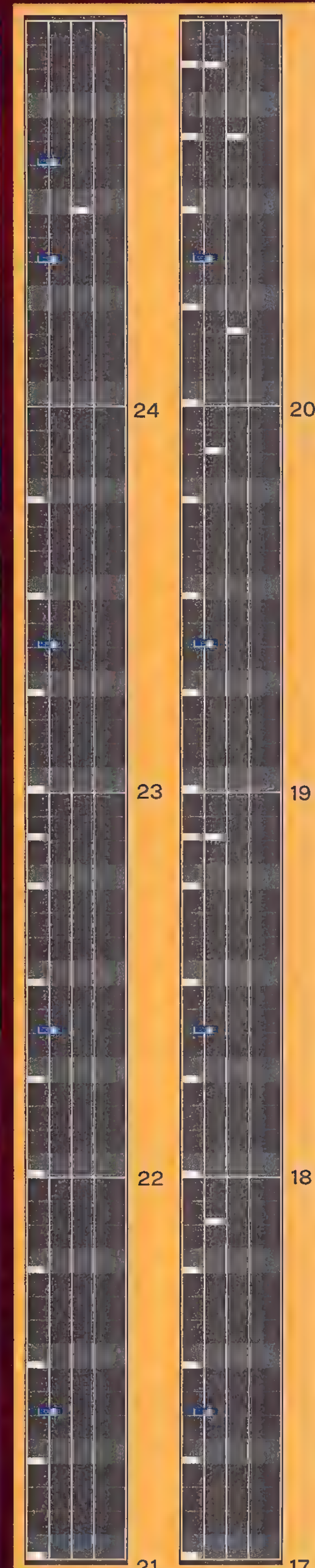


29小節目

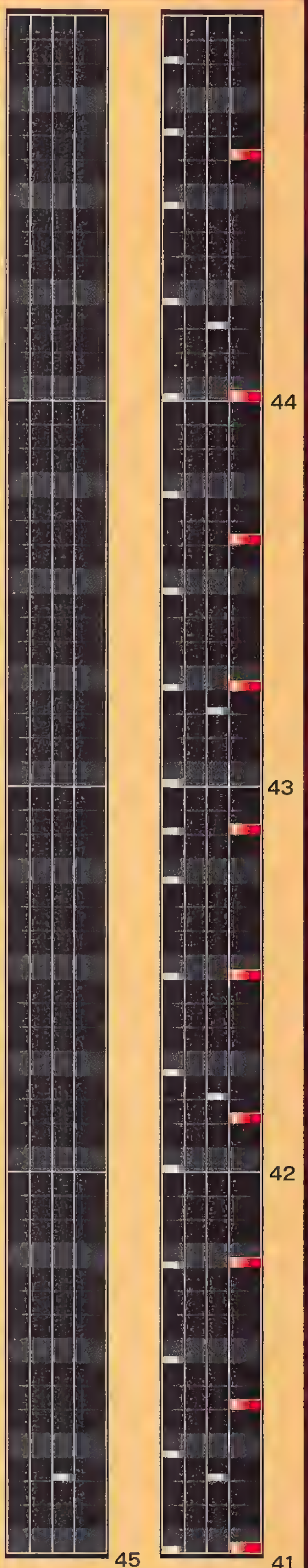
25~28小節で一息入れたあと、いよいよこの曲の山場となる29~40小節目に突入する。今までのパターンに裏打ちのハイハットが混じりつつ、さらに変則的な2連打が混乱を誘うことだろう。

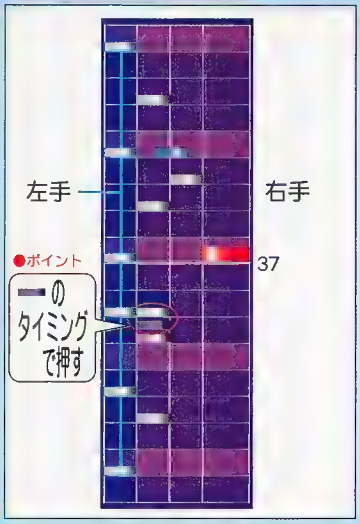
ただ、それでも左手で①キーメインというスタイルを崩す必要はない。断続的に入る④やSで右手が忙しくなるが、基本的には両手で交互に①と③を叩いてリズムをとろう。

とは言え、右手の負担を考えると、例えば29小節目の１拍目の裏は、１回だけ左手で③を押してフォローすると楽になる。



P.S.MESSAGE G →示が出現し、ダブルプレイモードがスタートします。このモードでは2曲固定となっており、ゲージに関係なく最後までプレイ可能です。ちなみに3rdMIXのダブルモードでは残念ながらリストアップされていません。…え？攻略方法？え～っと…（逃亡）。（編集部）

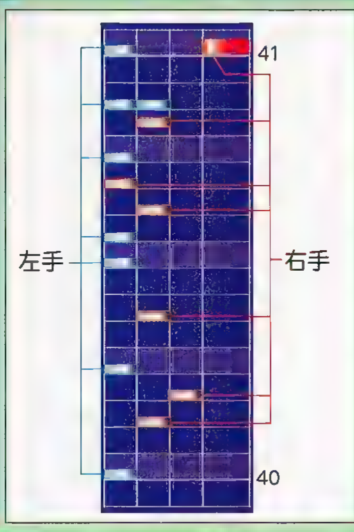




36小節目

基本的に①キーは4分（プラス4拍目の裏）刻みだが、4小節ごとに変則的な配置が混じっているので気を付けたい。例えば筆者は最近まで、32小節目の4拍目の①を16分早く押していたし、36小節目の3拍目の裏の裏にある①も、4拍目の表で押していた。皆さんはこんなカン違いをしないように（苦笑）。

2小節おきに出てくる③の2連打は、右手で素早く2回押そうとすると骨が折れるので、「③を右手、次の①+③を左手で押す」パターンがオススメ。③はタイミングを取りづらいが、早め（図中の赤マル）に押してもOKだ。

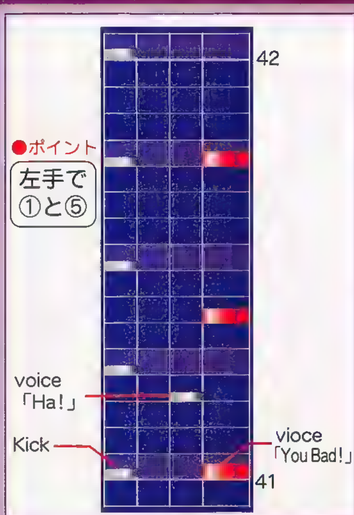


40小節目

山場のラストは16小節目の3〜4拍目に似たパターンになっていて、Sがない代わりに例の③キー2連打が入っている。ここを素直に「①=左手」「③=右手」で連打しようとすると、よほど手先が器用でないかぎり、まずラリってしまうだろう。次の小節の頭にある①+Sに備えるためにも、ここで力んでリズムを崩したくはない。

ここでは、少し複雑だが図のような押し方を試してみてほしい。

今までのパターンをなるべく崩さず、かつ連打を抑えてある。若干の練習は必要だが、安定感はかなり増すはずだ。



41〜45小節目

ハードテクノ最後の難所、キックとボイスの混合地帯。①とSに時折⑤が混ざるだけなのだが、Sのタイミングが取りづらく焦ってしまいがち。

最初は、画面に集中して完全に「目押し」で対応していくのが、何だかんだで一番確実な上達方法だろう。⑤を完全に無視してしまっても、一応クリアはできる。

ただ、①とSの間隔は2：3の割合で、規則性のある配置になっている。慣れてきたらリズムに合わせて押す（or回す）練習をしてみよう。すべてGREATでこなせるようになると、かなり爽快だ。



P.S.MESSAGE G

Q：ビートマニアで落ちてくるドットって何と呼んだらいいんですか?編集部の方々はなんて呼んでますか?／福岡県　P.N.にーぶー君
A：「ドット」が一般的な呼称ですね。ちなみに編集部では音楽の譜面用語にもある「ノート」と表現しています。（編集部）

欲しいものは今すぐゲット！ゲーメストグッズ

SNK トレーディングカード ROUND2

98年度ＳＮＫ渾身の話題作を網羅。また最新作「幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～」をどこよりも早く収録。

全146種+α

【スペシャルカード9種】

◆1パック（10枚入り）——333円（税抜）

◆1ボックス（15パック入り）——4995円（税抜）

描き下ろしイラスト作家陣

石田敦子／柴田亜美／島津わかみ乃／ぢたま㊒／天王寺きつね／MONDO.恵／蘭宮　涼／るりあ046／+コンテスト入賞作品



12月19日発売予定！

スプリガン ポスターセレクション

業務用景品



※実物はホログラム処理されています。

全10種類

スペシャルポスター1種
ノーマルポスター9種

有名アミューズメントにて 絶賛稼働中!!



夢のままでは終わらせない。キミの明日を応援したい。

体験説明会

東京校 1/23(土) 2/11(祝)
■時　間：開始14:00～■会　場：東京校

大阪校 12/19(土) 1/24(日)
■時　間：開始14:00～■会　場：大阪校

※体験説明会のお申し込みは下記フリーダイヤルへ

申込受付中!

東京校　夢を追う。プロになる。　大阪校

アミューズメントメディア総合学院


東京校


大阪校

東京校・本科【全日制】

現場直結主義でクリエイターを養成

99年度生 入学願書受付中!!

■ゲームクリエイター科(2年制)
□ゲームプログラムコース
□ゲーム企画シナリオコース
□ゲームグラフィックコース
■CGアーティスト科(2年制)
□CG映像コース
□CGデザインコース
□マルチメディアコース
■声優タレント科(2年制)
■アニメーター科(2年制)
■コミック科(2年制)
■ノベルスライター科(2年制)

大阪校・本科【全日制】

現場直結主義でクリエイターを養成

99年度生 入学願書受付中!!

■ゲームクリエイター科(2年制)
□ゲームプログラムコース
□ゲーム企画シナリオコース
■CGアーティスト科(2年制)
■声優タレント科(2年制)
■コミック科(2年制)
■ノベルスライター科(2年制)

99年度5月生 日曜・夜間 募集開始!!

東京校《実践専科》(日曜コース・夜間コース)　日曜コース新設!!

■ゲームプログラム専科(平日夜間コース) ●ゲームプログラミング　(週2回/1年制)
■ゲームグラフィック専科(平日夜間コース) ●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン　(週1回/1年制)
■声優タレント専科(日曜コース・平日夜間コース) ●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●ナレーター　(週1回/半年)
■ヴォーカルタレント専科(平日夜間コース) ●実力に合わせたステップアップカリキュラムで、ヴォーカルを核としたタレントを育成し、デビューをめざす　(週1回/半年)
■アニメーター専科(平日夜間コース) ●TVアニメ●映画アニメ●デジタルアニメ●キャラクターデザイン●原画　(週1回/1年制)
■ノベルス専科(平日夜間コース) ●ファンタジーノベルス●ジュニアノベルス●シナリオライター●コミック原画　(週1回/1年制)

学院提供番組 ON AIR中!

「國府田マリ子のGM」
ラジオ大阪(1314KHz)毎週土曜　22:00～23:00
パーソナリティ：國府田マリ子

「小森まなみの君がそばにいれば」
文化放送(1134KHz)毎週金曜　26:30～27:00
パーソナリティ：小森まなみ(声優)　西田公久　久保さゆり(学院在学生)

「TV Game Radions R」
ラジオ大阪(1314KHz)毎週日曜　21:00～21:30　○STVラジオ　25:30～26:00
○東海ラジオ　21:30～22:00○KBCラジオ　26:00～26:30[3局とも毎週日曜ON AIR中]
パーソナリティ：内藤寛　豊嶋真千子　高橋直純

「小森まなみのポップンパジャマEX」
AM神戸　毎週金曜　26:30～27:00　東北放送　毎週金曜　26:30～27:00
パーソナリティ：小森まなみ

入学案内無料進呈

電話でお申し込みの方は右記フリーダイヤルまでお申し込みください。 TEL

東京校 9:00～21:30 フリーダイヤル 0120-41-4600

大阪校 9:00～19:00 フリーダイヤル 0120-41-4648

官製ハガキまたはFAXにて右記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。 ハガキ FAX

1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年(職業)、5.電話番号、6.志望校(東京・大阪)、7.志望学科、8.雑誌名

■ハガキの場合
〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト⑫係
■FAXの場合 24時間 03-3406-5070

FOR YOU

【東 京 校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分
【大 阪 校】〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-885-6010 最寄駅／JR「新大阪」徒歩10分・地下鉄御堂筋線「西中島南方」徒歩2分・阪急京都線「南方」徒歩3分

〈ホームページ開催中〉インターネットでも入学案内の請求が出来ます　http://www.amgakuin.co.jp

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.245

1/15

JANUARY15

表紙イラスト「ガンバード2」 イラスト／藤原ひさし
表紙写真「ゲーメスト杯サイキックフォース2012大会優勝者・GMSPさん」

特集

秋のイベント大祭り！

ストリートファイターZERO3日米決戦	153
電車でGO(号)!で行くミステリートレイン	156
G杯サイキックフォース2012	158

一押し

いよいよ発売！ ジョジョの奇妙な冒険	4
対戦攻略本格開始 幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	16
伝説再び… レイクライシス	30
君だけに教えよう ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	16
もはや定番 beatmania 3rdMIX	34

新作紹介

NEW GAME

パズループ	93
フリップショット	93
パカパカパッション	94
ガンメンウォーズ	95
てんこもりシューティング	96
ギャルズパニックS	96
アシュラブレード	97

攻略

ランダム面、クリアできた？ ガンバード2	162
分岐が厳しい ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	168
対戦格闘今の旬はこれだ！ ファイティングレイヤー	172

好評連載

コラムの中庭	68
初心者講座	106
設定資料集	73
キャラクター人気投票	90
インフォメーション	65
東京ガリバー通信	80
ゲーメストアイランド	81
プレゼント	150
コンスポ	99
ハイスコア烈伝	140
ハイスコア2	142
編集後記	152

ゲーメストからのお知らせ

ゲーメストムック発刊のお知らせ	2
月華の剣士ムック発刊のお知らせ	19
コミックマーケット出展のお知らせ	28
トレーディングカード発売のお知らせ	39
X-MARKETのお知らせ	72
美少女系ムック発刊のお知らせ	89
RYU-FINALコミック発刊のお知らせ	98
EXムック発行のお知らせ	101
グッズプラザ	102
マルゲ屋瓦版	105
コミックス発刊のお知らせ	139
ゲーメストムック発刊のお知らせ	186
次号予告	151

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 竹森 眞由美 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北嚢 裕章 小山内 俊明 馬野 雅和 濱田 眞一 坂上 裕■進行／青木 珠美 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 小林 孝弘 阿久根 幸夫 今村 孝行 ■ライター／APAPA ずるずる FRS-N.O C・LAN KAL MOMO いなりん ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオス Toshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 フニャ夫 河本きらり屋 P・鈴木 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio 若人 アストロ ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業 中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 允久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株） （株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.09・PN.タカアシ>
クリスマス！季節ネタありがとう！

▶今号のキーワード◀

[フレーム]

ゲームの表示できる最小単位。1割り込みとも言う。最近のゲームの場合は、1フレームはたいてい60分の1秒をさす。攻略記事内では、技の出るまでの速さ・攻撃の出ている時間・出したあとの隙の時間などを表す単位として、ひんぱんに使われる。

GAME INDEX（50音順）

アシュラブレード	97
カオスヒート	176
ガンバード2	24
ガンメンウォーズ	95
ギャルズパニックS	96
サイキックフォース2012	137
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	26
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	16
サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝	182
ショックトルーパーズ2ndスカッド	173
スターウォーズ・トリロジー・アーケード	104
ストリートファイターZERO3	34
ジョジョの奇妙な冒険	4
ソウルキャリバー	43
超鋼戦紀キカイオー	168
対戦ホットギミック快楽天	188
弾丸フィーバロン	186
デイトナUSA2	40
デッドオアアライブ++	162
てんこもりシューティング	96
電車でGO!2 3000番台	146
パワーストーン	14
パカパカパッション	94
幕末浪漫第二幕月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	6
パズループ	93
ビートマニア3rdMIX	12
ファイティングレイヤー	20
フリップショット	93
ポップンミュージック	184
マジカルテトリスチャレンジ featuringミッキー	123
レイクライシス	30

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.245

発行 1999年1月15日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
印刷所 凸版印刷

まだまだ出る攻略要素

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
TM

今回は、対前転用の反撃技、クラッシュ等攻略に加え、前号に続いて企画ネタだ。

結局は体で覚えるしかない!?

対前転用 反撃技特集

今さらかも知れないけど、きっちり考えている人って意外と少ないかも。

担当 はまー

防御と反撃の一体化、それが前転

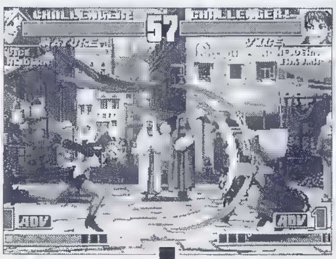
ここで言う「前転」とは、アドヴァンストモード時にA+B（もしくは➡A+B）で出せる緊急回避（前）のこと。巷ではアドヴァンストを使っている人が多いのでこれを共通システムとして当たり前のように認識している人も多いだろう。

緊急回避の性質をいま一度復習してみると、

・ボタンを押した瞬間から一定時間は全身無敵（ただし投げられ判定あり）

・転がりの途中～終わりにかけては足元無敵

となっている。要するに、相手の打撃がほとんど当たらない状態で、しかも歩くよりも早く移動できるのである。使いどころを覚えれば覚えるほど、「KOF98の全体的な腕が上がる」はずだ。


ボタンを押した瞬間に全身無敵になれる。


このへんからやられ判定が現れるが、攻撃位置の高い技はスカる。


終了直前でも、足元だけはずっと無敵だ。

反応だけじゃダメ！

ただ、この高性能の前転を潰すとなると、今度はなかなか難しい問題。「前転の終わり際を狙うか、投げればいいじゃん」という人もいるだろうが、ただ止めるだけでは「前転という行為そのものに対するプレッシャー」を与えることはできない。とくに通常投げしか持っていないキャラは、投げ外しをされるとダメージがまったく入らないため、「そのうち打撃を避けてコマンド投げが入るだろう」戦法の相手に、いいように振り回されてしまう。

結局のところ、

●相手が前転からの反撃を成功させて与えられるダメージ

●こちらが前転の隙に決められる技のダメージ

の差に、

●相手が前転を狙えるチャンスの量

●こちらが相手の前転を潰せるチャンスの量

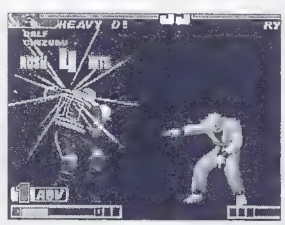
を考慮したバランスで相手を上回っていなければ、確率的には「結局前転だけで負けてしまう」ことになる。とは言え、実戦ではほかのことも考えながら動いているため、常にベストの返し技が狙えるわけではないので、できるだけ「反応すればすぐに出せる技」や「読んでいれば狙える大ダメージ技」などの選択肢を用意しておきたい。状況に合わせて焦らず対処していくことが重要だ。


通常投げを外されると、一瞬相手のほうが先に動けてしまう。

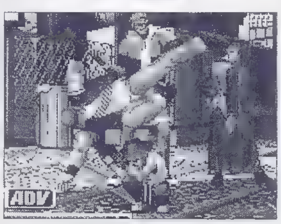
表の見方

というわけで、それらの状況と、それに適していると思われるオススメ技をまとめたのが次ページの表。

「とりあえず」は、瞬時に反応したときにとっさに出せる技。おもに屈みの弱攻撃がメインだが、前転にはほとんどのキャラの屈みBが当たらないので、「攻撃用の屈みB」と「防御用の屈みA」を使い分けられるようにクセをつけておきたい。


屈みA連打から特殊技などがつながるキャラは、それだけで大きな戦力になる。

「安定」は、普段前転に対して出していく返し技。リーチがあって距離によらず届き、攻撃判定も長めに残る技を選んである（ただし、あまりに技の出が遅いものは除外してある）。


立ち状態だと、距離で技が変わってしまうことがあるので難しい。

「理想」は、相手の前転タイミングや移動距離を確実に読みきったうえで、がめつくダメージを奪いにいけるもの。近距離立ち強攻撃などからの連続技がメインだが、さすがにチャンスは少ないだろう。

最後に、対前転ではないが各キャラの「前転距離」をおおまかに比較してある。「短→中→長」の順に長くなるので、反撃の参考にしてほしい。

反撃技特集

	密着	安定	理想	前転の距離
京	屈×1〜3→⬊D	屈D	屈C→⬇⬊➡D→D→⬊⬇⬋⬅⬇➡C	中
紅丸	屈A×1〜2→屈B→⬇⬊➡D	立D	近C→⬊➡⬇⬅➡⬇⬅C	短
大門	(C通常投げ)	屈C(➡⬇⬅➡A)	近D→⬊C→➡⬇⬅➡⬇⬅C	長
テリー	屈A×1〜2→⬊C→⬇⬋⬅A	屈C→⬇⬋⬅A	近C(×2)→⬊C→⬇⬊➡⬇⬊➡B	長
アンディ	屈A×1〜2→⬊A(×2)→⬋➡A→⬇⬊➡A	屈C→⬋➡A→⬇⬊➡A	⬊A(×2)→⬅⬇➡A→⬊A(×2)→大ジャンプ(C+D)	中
ジョー	屈A×1〜2→A連打(×4)→⬇⬊➡A	屈C→➡B→⬅⬇➡D	近C→➡B→⬇⬊➡⬇⬅A	中
リョウ	屈A×1〜2→立A→➡⬇⬅D	立D	屈C→⬇⬊➡⬇⬅A	長
ロバート	屈A×1〜2→➡⬇⬅D	立D	近C→➡B→⬇⬊➡⬇⬅A	短
ユリ	屈A×1〜2→➡⬇⬊C→➡⬇⬊C	屈D	近C→⬇⬊➡⬇⬅B	中
レオナ	屈A×1〜2→⬇タメ⬆C	屈D	近D(×2)→➡B→⬇⬊➡⬇⬅C	中
ラルフ	屈A×1〜2→A連打	屈C→⬇⬊➡⬇⬅C		中
クラーク	屈A×1〜2→⬅⬇➡B→⬇⬊➡A	屈D(⬅⬇➡B→⬇⬊➡A)	➡B→➡⬇⬅➡⬇⬅A	中
アテナ	屈A×1〜2→➡⬇⬊C	屈C	近A→⬅⬇➡A→(ジャンプして)➡⬇⬅➡⬇⬅A	短
ケンスウ	(屈A×1〜2→➡⬇⬊C(連打)→⬅⬇➡C)	屈C	近D→⬇⬊➡⬇⬅B	中
チン	(C通常投げ)(屈A→近B→➡⬇⬊C)	立C→⬇⬋⬅A	近C→⬇⬊➡⬇⬅C	中
ちづる	屈A×1〜2→⬊B	⬊B(→屈C→…)	屈C→⬊A(→⬇⬊➡⬇⬊➡D)→D→D→C→C	短
舞	(屈A→近A→⬇⬋⬅C)	屈C→⬇⬋⬅⬇➡D		中
キング	屈A×1〜2→➡⬇⬊A	立D	近D(×1)→⬇⬋⬅⬇⬋⬅D	中
キム	(通常投げ)	立C	屈C→➡A→⬇⬋⬅➡D	中
チャン	屈A→A連打	立D	屈C→➡⬇⬅➡A(⬇⬊➡⬇⬊➡A)	長
チョイ	屈A×1〜2→⬇タメ⬆A	立C	近C→➡B→⬇⬊➡⬇⬅B	中
社	屈A×1〜3→立A→立B	立C→➡A→⬅⬇➡A	屈C→➡B→⬇⬊➡⬇⬊➡A(少しタメ押し)	中
シェルミー	屈A→立B(×1)→⬅⬇➡A)	屈D	屈C→➡⬇⬅➡⬇⬅C	短
クリス	屈A×1〜2→➡A→➡⬇⬅C	屈D	屈C→➡A→⬇⬊➡⬇⬊➡A	中
山崎	屈A×1〜2→⬇⬋⬅B	屈D	屈C→➡⬇⬅➡⬇⬅A	中
マリー	屈A×1〜2→屈B→立B	屈D	近C(×2)→➡A→➡⬇⬅➡⬇⬅B	中
ビリー	(D通常投げ)	屈D	屈C→➡⬇⬊D→ジャンプC	中
庵	屈B×1〜2→屈A→⬇⬋⬅A×3	立D	屈C→➡A→⬇⬊➡⬇⬅A	長
マチュア	屈A×1〜3→⬇⬋⬅C×3	屈D	近D(×2)→⬇⬋⬅⬇➡D	中
バイス	屈A×1〜2→⬇⬋⬅A→⬇⬊➡A	屈D	近D(×2)→➡⬇⬅➡⬇⬅D	中
ハイデルン	屈A×1〜2→⬇タメ⬆C	屈D	近C(×2)→➡B(×1)→⬇⬋⬅⬇➡B	短
タクマ	屈A×1〜3→➡A→⬇⬊➡C	(立C)	近C→➡A→⬇⬊➡⬇⬅A	長
紫舟	屈A1〜2→➡⬇⬊B	屈D	近C(×2)→➡A→⬇⬋⬅⬇➡A	中
ヘビィ・D!	屈A×1〜6→➡A→⬇⬊➡C	立C	近D(×2)→➡A→⬇⬋⬅⬇➡C	長
ラッキー	屈A×1〜3→立B	立D	近C→➡B→⬇⬊➡⬇⬊➡C	長
ブライアン	屈B×1〜3→屈A	屈D	近C(×1)→⬇⬋⬅C(×1)→⬅⬇➡C→⬇⬇⬇D→⬇⬆C	長
ルガール	屈A×1〜2→➡B→➡⬇⬅A	立D	近C(×2)→➡B(×1)→⬇⬊➡⬇⬅A	中
真吾	屈A×1〜2→⬇⬊➡A	屈D	近C→⬇⬊➡⬇⬊➡A→⬇⬋⬅B	中
京(裏)	屈A×1〜3→⬊D	屈D	近C→⬇⬊➡D→D→⬇⬋⬅⬇➡C	中
テリー(裏)	屈A×1〜2→⬊C→⬇⬋⬅A	屈C→⬇⬋⬅A	近C(×2)→⬊C→⬅⬇➡D(×2)→⬇タメ⬆C	長
アンディ(裏)	屈A×1〜2→⬊A(×2)→⬋➡A→⬇⬊➡A	屈C→⬋➡A→⬇⬊➡A	屈C→⬊A(×2)→⬇⬊➡⬇⬊➡C(連打)	中
ジョー(裏)	屈A×1〜2→A連打(×3)→⬇⬊➡C	屈C→➡B→⬅⬇➡D	近C→⬇⬊➡⬇⬊➡C	中
リョウ(裏)	屈A×1〜2→立A→➡⬇⬅D	立D	屈C→⬇⬊➡⬇⬅A	長
ロバート(裏)	(屈A×1〜2→➡⬇⬊A)	立D	近C→➡B→⬇⬊➡⬇⬅A	短
ユリ(裏)	屈A×1〜3→立B	屈D	近C→➡⬇⬊➡⬇⬊➡C	中
社(裏)	屈A×1〜2→➡⬇⬅➡A	立C→➡A→⬅⬇➡B	屈C→➡B→➡⬇⬅➡⬇⬅C	長
シェルミー(裏)	(通常投げ)	屈D	屈C→⬇⬊➡⬇⬊➡C	短
クリス(裏)	屈A×1〜2→➡A→⬅⬇➡B→➡⬇⬊A	屈D	近C→➡A→⬇⬋⬅⬇➡A	中
舞(裏)	(屈A→近A→⬇⬋⬅C)	屈C→⬇⬋⬅⬇➡D		中
ビリー(裏)	(D通常投げ)	屈D	屈C→➡⬇⬊D→⬇⬋⬅C	中

(編集部調べ)

クラッシュ攻略

アイツを倒ス!



クラッシュその1

いかに攻めさせるか?

大門のオフェンスを誘って攻めに転じる、高度なディフェンスができれば…。

大門 五郎

担当:P・鈴木

弱点を見つけだせ!「間合い」

大門は投げキャラでありながらリーチが長いので、どの間合いで闘えば良いのかわかりにくい。まずはここから整理していこう。

●投げ間合い外ギリギリ

プレッシャーを受けやすいが、「大門がダッシュしてきたら跳ぶor技を出す」という反応に自信があるならば勝負に出るのも手だ。その場でガードしていよう。

●立ち大攻撃を屈んでかわせる間合い

投げ間合いより、さらに離れた間合い。座高が低いキャラほど近い間合いになる。

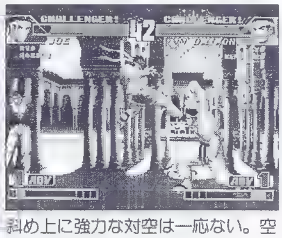


この間合いで大門が攻撃を空振りしたら勝負時。

基本的には、この間合いが最も様子を見やすい。この間合いで屈んで、大門が立ち大攻撃を空振りしたら反撃開始。直接攻撃するか、小or中ジャンプで接近するか、ダッシュコマンド投げを狙うか。あまりに反応が遅いと逆に大門に迎撃されてしまうので注意。

●♠Cの対空に対しジャンプ攻撃で勝てる間合い

ジャンプ攻撃が強いキャラは、斜め上方向から攻めてみると良い。ただし、立ち大攻撃には相打ち以下になりやすい。よって、この間合いでは素直に跳び込むか、間合いのプレッシャーを与えて大門に大攻撃を空振りさせてから反撃に転じるかの2通りで攻めていくことになる。



斜め上に強力な対空は一応ない。空中戦の用意もしたいが…。

弱点を見つけ出せ!「出鼻をくじく」

攻めてくる大門と、守っている大門では、攻めてくる大門に対してダメージを与えるほうがやさしい。ただし、いわゆる両刃の剣なので、被害も大きくなってしまいやすい。

ここで重要なことは、「大門が攻めてくる出鼻をくじくように攻める」こと。

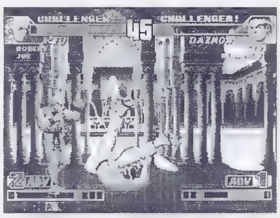
大門が走り始めた時、跳び込んできた時にあらかじめ技を置いておいたり(垂直に)跳んでおいたりすれば、ペースを握ることができるはずだ。「大門に攻めさせる」ことと「大門に攻める気を起こさせる」ことの差がわかれば、ダメージを与えられるチャンスも増えてくるはずだ。そのためには、大門からの間合いのプレッシャーに勝つ必要が出てくる(キャラ差?)。

弱点を見つけ出せ!「反撃」

切り株返し、雲つかみ投げを空振りさせた後(ガードでも可)は急いで近寄って連続技を決めるか、その場から痛い攻撃で反撃しておきたい。

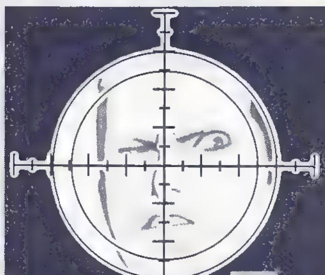
また、各種コマンド投げの空振りには何でも良いから技を当てておこう。もちろん、ジャンプから連続技を決められる時は大チャンスだ。

意外に難しいのが超受け身に対する反撃。前転と違って下段技でもヒットすることを覚えておこう。



「あせっている投げキャラはよく転がる」説は有効だ。

地雷震は反応次第でAだろうがCだろうがチャンスがあるので、反射神経のある人はジャンプしてみると良い。無理はしないように。



クラッシュその2

地上からゆっくりいこう

基本性能は高くないが、大味な闘いを挑むとつけ込まれるぞ。

山崎 竜二

担当:はまー

蛇使いを封じろ!

自分が山崎よりも体力的に負けている状態では、キャラの性質上相手もむりに攻めてこない。こちらから動いていかざるを得ないのを逆手にとり、その瞬間を蛇使いで牽制しつつ体力差をひろげてくるはずだ。

蛇使い中段をしゃがんでかわせるキャラは、地道に歩きながら近づいていけばOK。スライディング系の技を持っているキャラは、さらにプレッシャーが大きくなるはず。これらの行動で蛇使い下段を誘えるようになったら、中ジャンプ攻撃から連続技で一気にダメージを与えることができる。

蛇使い中段を屈みガードしてしまうキャラは、ゲージを使ってしまうがガードキャンセルA+B(前転)を狙っていきたい。確定で反撃が入るので、出の早い強攻撃から連続技を入れてやろう。ただし、屈みガード状態ですぐにA+Bを押すと後転になってしまうので、操作のタイミングだけは注意。



ガードキャンセルA+Bは移動距離が長いので、かえって相性がいい。

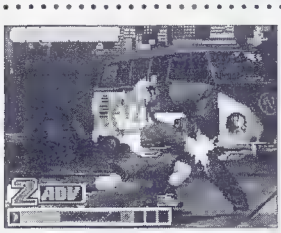
有効そうで意外と効果が薄いのが、ノーマル・大ジャンプでの一発狙い。蛇使い中段は、山崎の背が高いこともあってかなり上のほうまで攻撃判定があるため、ノーマルジャンプでも避けきれないことが多い。また、山崎側もジャンプに対しては細心の注意を払っているはずなので、蛇使い↓Dでキャンセル ・ギロチンや先読み蛇使い上段などを、わりと当たり前のように使ってくる。これは山崎がうまいというよりも、「そういう状況に誘導されてしまった」と考えたほうがいいだろう。


読み重視の前転は、逆に読まれると被害大。

サドマゾカウンターに注意

首尾よく近づくことができたら、図体がデカくて小回りの利かない山崎はかなり不利…のはずなのだが、実はそうでもない。山崎の近距離立ちCや屈みCといった技は、弱攻撃なみかそれ以上に攻撃発生が早く(つまり割り込みやすい)、さらに蛇使いキャンセルまでつながれると硬直も短い。ダッシュ投げや連続ジャンプなどの大技を仕掛けるのであれば、それと対になる「固め」も用意しておこう。

また、不意に出されるサドマゾにも注意が必要。連携を切って、中ジャンプで近づき直そうとして引っかかることが多い。サドマゾのアッパーは、完全無敵なうえにガード不能。理想的な反撃は、当て身モーションをスカしてきっちり連続技を入れることだが、自分が有利な状況で攻め手を休めるのはもったいないので、どちらかというと「当て身モーションそのものを潰せる技を連携に多めに混ぜていく」ほうがいいだろう。具体的には、立ちガードできない足払い系の技を使う。下段技でなくても、リーチの長い技をめり込むように出すと、当て身判定のある体前面を突き抜けて攻撃できる。



めり込むように跳べば、一部のジャンプ攻撃でも潰せる。

いきなり新企画

KOFぷろぶれむ

今回の出題者：N・O、真留世、はまー

K.O.F.で「お題で一言」？ あなたならこの状況をどう切り抜ける？

今号から始まる「KOFぷろぶれむ」。このコーナーは「ある瞬間」の画面写真を見てもらい、その直後にどういった行動をとるのが正しいのかを一緒に考えてもらう。

ある特定の状況から一瞬の判断で、その後の試合全体の展開が有利に運ぶ答えを考えてもらいたい。

練習問題

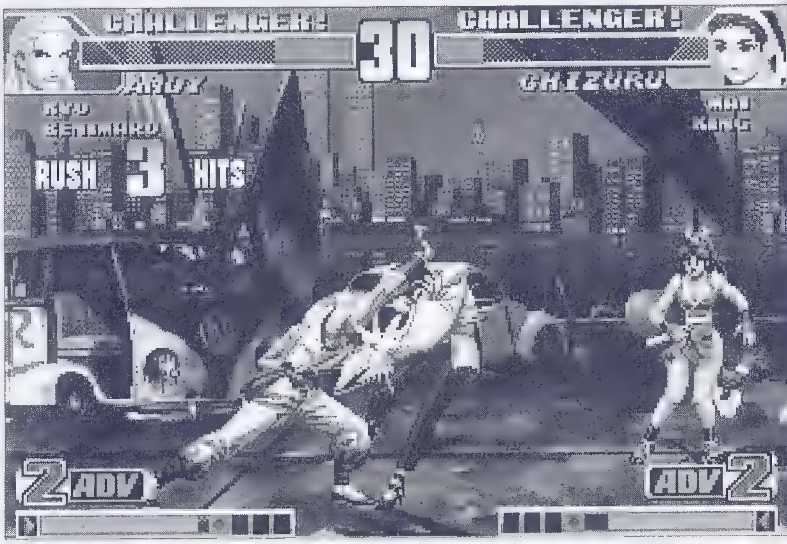
それでは、最初に軽く《例題①》を練習問題に見立てて解いてみよう。まずは、例題の写真をよく見てほしい。

この状況は『使用キャラが裏アンディで2人め、体力はかなり少ない。相手も2人めだが、うまくレバー入れ攻撃の上げ面がヒットしたことによって逆転のチャンス!! さあ、ここからつなげるベストの技は…』

と、いうのが《例題①》の写真。

この写真から読み取れるものに、「残ゲージの個数」が挙げられる。現在のアンディの持ちゲージは1。相手の残体力やこちらのゲージ、そして裏アンディということを合わせて考えると、上げ面を超必殺技の男打弾でキャンセルすればKOすることができる。

しかし、「キャンセルして男打弾につなげる」という解答をした場合、ここでの趣旨から考えて100点をつけることはできない。KOFは「チーム戦」だ。倒せばいいのではなく、そのあとの展開も視野に入れた場合は「ゲージを使わないで体力をゼロにできる必殺技につなげる」のが正解。



裏アンディなら、キャンセル男打弾に近い攻撃力を持つ「(キャンセル)斬影拳・我弾幸」でKOし、ゲージを温存するのが100点の解答だ。

こういったチーム戦ならではの要素を考えて、つぎからの問題の「最善の解答」を見つけてみよう。(N・O)

お題1 簡単だがありがちな行動

反撃の選択

みんなはCHUのようなことしちゃだめよ!
出題：真留世



● 状況

1P側は3人目でゲージストック1個、相手は2人目の庵で、残り体力1〜2ミリ。

この状況で庵の葵花の3発目をガードした瞬間です。さて、ベストの選択はなんだ？

この問題に対して、一人の男が意気込んで答える、その名は「CHU」。

K.O.F.'98を愛してやまないマニアックな青年だ。

CHU：こんな簡単な問題なんて簡単すぎて涙出てきちゃいますよねえ、真留世さん。

真留世：当たり前だ。簡単にも程があるな。こんなの問題にする奴の顔が見てぇ〜〜。

（実は真留世が考えた問題。やや顔が引きつる真留世）

真留世：まぁ問題を考えた奴なんかどうでもいいとして、どうよCHU、おめーの答えは…。

CHU：決まってるじゃないですか、ガードキャンセルふっとばしですよ、吹っ飛ばし。何てったってゲージが一つありますからね〜、これで安定っしょ。

（キラ〜ン）

真留世：ああ〜〜ん、そんなわけねーだろ!ガード後に反撃できる技にわざわざゲージ使うトンマがどこの世界にいるんだよ。おまえ、何十年KOFやってんの。少しは考えろよな!!笑われっぞ。

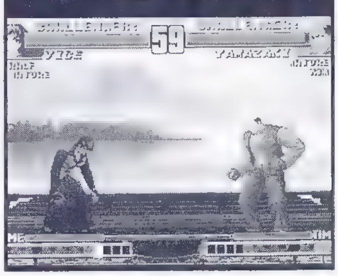
CHU：そっか〜、小技でオッケーだ。見落としがちだなぁ。

真留世：誰も見落とさねぇよ。

お題2 相手のスタイルに合った選択を

打撃？投げ？

投げキャラだから投げを狙う、というのは「正解」じゃないぞ。
出題：はまー



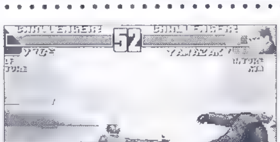
● 状況

自分はバイス、相手は山崎。お互い3人目で、体力はほぼ満タン、ゲージストックは2つずつ。開幕、お互い同時にパワーMAX発動。

ここで考えてもらいたいのが、「執拗に近づいてブラックンド（投げ）を狙うか、立ちCなどの打撃で勝負するか」の2通りの方針について。

投げを狙いにいくときは、山崎の驚異的なリーチをかいくぐっていかなければならない。蛇使いを前転でくぐってしまえば大きなチャンスだが、ストックが1個しかないのではガードキャンセルA+Bはもったいないかも。また、近づいた瞬間を逆にMAXドリルで投げられてしまうと、かなりの損害を被ることになる。

逆に、立ちCなどの打撃を狙うチャンスは、じつはけっこう多い。蛇使いをガード後に少し前進すれば、そこはもうバイス有利の間合い。山崎がどんな技を出してきても、大抵立ちCでカウンターをとって大ダメージだ。山崎が焦って前転してきたら、それこそブラックンドの格好のマト。



遠立ちDや屈みDにもカウンターを取れる。6発で昇天！

ただ、あまり調子にのって早出し中ジャンプBなどで突っ込むと、サドマゾカウンターヒット・蛇使い上段（2ヒット）で3分の1ほど持っていかれてしまうので注意。

ここから本当の勝負が始まる!

SOUL CALIBUR™

©(株)ナムコ

対戦攻略もようやく
ほぼ全キャラクター2回の掲載が済んだ。
これからは対キャラクター攻略を
メインにしていくぞ。

投げ抜けの2択を制する
投げ抜けコマンドの使用頻度について

投げ抜けを入力するとき、キャラと状況を見極め効率のいいほうを選択することが大事だ。

担当:SHO

投げを無効にすることができる投げ抜けだが、2種類ある投げのうち、1つを選択しなければならないので、完全2択になっている。しかし、キャラによってはⒶ+Ⓖ投げ(以下Ⓐ投げ)よりもⒷ+Ⓖ投げ(以下Ⓑ投げ)のほうが威力が高いといったことから、Ⓑ投げの使用頻度が高いということが考えられる。そんなさまざまな要素をキャラ別に考えていくと、投げ抜けコマンドもキャラによってⒶかⒷのどちらを重視したらいいかというのがしぼれてくるのだ。

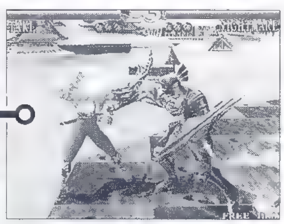
投げ技を使い分ける理由として挙げられるのは、威力が高い、コマンド投げがある、リングアウトを狙える、といったところだろう。

威力がある投げというのは、例えばⒶ投げよりもⒷ投げのほうが威力が高いといったこと。単純に、より多くダメージを与えられる投げを使うのは当然だが、アスタロスのように投げのあとに強力な確定追い打ちが入るような投げは、当然警戒しなくてはならない。しつこいようだがアスタロスのⒷ投げはガードインパクトができないので、投げ抜けが絶対条件になってくる。

コマンド投げは投げ抜け受け付け時間が短く、抜けにくいので当然使用頻度が高くなってくる。が、投げ技が多くても抜けコマンドはⒶかⒷの2択なので焦ることはない。逆に通常投げとコマンド投げの両方抜けるほうを中心に考えれば、抜ける確率は高くなる。

一発逆転を狙えるリングアウト投げは絶対に回避したい投げの一つ。投げでリングアウトされるキャラに追い込まれたときには、必ず投げ抜けを頭に入れておき、リングアウト投げをされるほうの抜けコマンドを入力しておくのがベストだ。たとえ別の投げをくらっても、リングアウト負けをするよりはましというもの。また、アイヴィーやファンのように、自分の後ろに投げる技を持っている相手は、不用意に追い込むのは非常に危険。調子に乗って押しまくると、投げ一発で逆転されるので、注意したい。


必ず投げを警戒し、投げ抜けはリングアウトするほうを抜けること。


リングアウト投げをもっているキャラに追いつめられたときには、

~投げがリングアウトするキャラ~

キャラ名	投げ(抜け)	方向	
御剣	Ⓐ+Ⓖ(Ⓐ)	前	前に放り投げるⒶ投げは思った以上に飛ぶので注意。
ナイトメア	Ⓐ+Ⓖ(Ⓐ)	前	打撃でのリングアウトも警戒したいナイトメアにはガード投げ抜けが基本。抜けは当然Ⓐを入れておくこと。
アイヴィー	Ⓐ+Ⓖ(Ⓐ)	後	アイヴィーの投げは後ろに投げるため、追いつめても油断しないように。
ヴォルド	Ⓐ+Ⓖ(Ⓐ)	左	ヴォルドから左方向に投げるので立ち位置に注意しよう。
アスタロス	⇦Ⓑ+Ⓖ(Ⓑ)	前	抜けコマンドの受付が非常に短いので先読みでの投げ抜けが必要だ。

キャラ名	投げ(抜け)	方向	
ファン	Ⓑ+Ⓖ(Ⓑ)	後	リング際に追いつめても投げ抜けだけは忘れずに。
吉光	⇨⇖⇩Ⓐ+Ⓑ(Ⓐ)	後	コマンド投げなので抜けの受け付け時間は短い。一緒にリングアウトするが相打ちではない。
リザードマン	Ⓐ+Ⓖ(Ⓐ)	後	後ろに投げる投げ。アイヴィーやファン同様に追いつめても油断は禁物。
ロック	Ⓐ+Ⓖ(Ⓐ)	前	前方向に投げる通常投げ。Ⓐ投げでもⒷ投げでもリングアウトが可能なのでキツイ。
	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓑ+Ⓖ(Ⓑ)	前 右 左	追加入力で前、左、右どの位置でも落とすことができる。Ⓑ抜けでいくのが基本。

真の使いどころはここだ!
連携技に割り込め! ガードインパクト再考

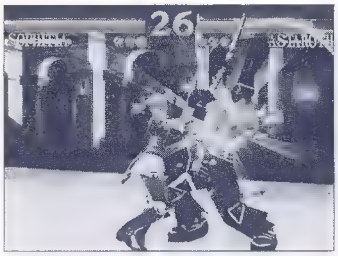
押し込まれた状況を跳ね返す一手として、連携技対策にガードインパクトを活用せよ!

担当:ちゃっきー

主に、不利な状況を跳ね返すために使われるガードインパクト。決まったあとには有利な読み合いを展開することができ、ここで読み勝てれば一気に大ダメージを奪うチャンスにもなる。

しかし半面、スカったときの隙が大きいだけに、ややリスクを伴うのが欠点。そこで、ここではガードインパクトを決められる確率の高いポイントとして、連携技への割り込みを取り上げてみた。

特に、アスタロスのように割り込みや反撃に適した発生の早い技を持たず、かつガードインパクト成功時に大きく有利になるようなキャラは重要度が高い。華麗に割り込み、形勢逆転にかけろ!



出の早い技に乏しいキャラにとって、特に重要なテクニックだ。

割り込む技の条件

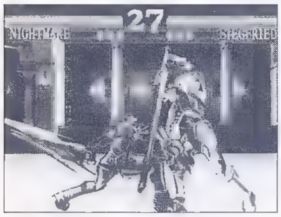
いくら連携技への割り込みが有効、とはいっても、その有効度はものによって変わってくる。まずは、ここでガードインパクトによる割り込みが有効な技の条件となるものを考えてみよう。

①ガードインパクトで割り込む隙がある

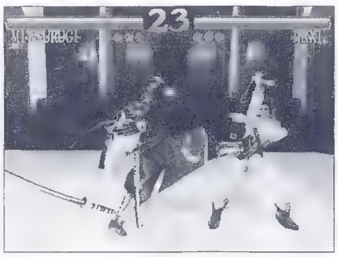
これは、いってしまえば当然のこと。技によっては連携のつなぎが早すぎるため、ガードインパクトですら割り込めないものもある。ただし、それほど種類は多くない。

②打ち切りしかない、または途中止めをほとんど使わない

硬直の長いガードインパクトだけに、連携を取ろうとして途中止めをされると非常に危険だ。打ち切りで使う確率の高いものを狙おう。



スカされてしまうと危険度高し。打ち切りを多用する技を狙っていこう。



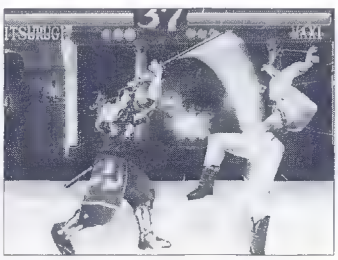
ガード後に反撃できないような技は、より狙う価値が高い。

③最後までガードしても反撃できない、あるいはたいした反撃技が入らない

場合によっては、最後までガードしてから反撃したほうがいい場合もある。ガードインパクト後のダメージ期待値と反撃技の性能を考え合わせ、どちらにするかを選択しよう。

④連携に分岐がない

連携に分岐がある場合は、たいていタイミングに違いがあるため、ガードインパクトしようとしてもどちらかをくらってしまうことになる。ただ、一方がくらってもたいして痛くない場合などは、狙ってみる価値がある。



ディレイや途中止めがあっても、見てから取れるなら問題なし。

⑤構えていれば見てからガードインパクトできる

連携技の場合、次にくる技が分かっている分、見てからのガードインパクトもしやすいはず。ディレイや途中止めが怖いケースでも、見てから取れればリスクがない。連携に分岐がないこと、取ろうとする技がある程度発生の遅い技であることが条件となる。

上段弾きのみ入れっぱなし入力でOK!

連携技を取る、と一言でいっても、なかなか難しいもの。そこでポイントになるのが、レバー入れっぱなし+ボタン連打でガードインパクトするという方法だ。

これが可能なのは、上段の弾きのみ。連携の初段をガード後、レバーを前に入れっぱなしにしておき、Ⓖボタンを連打しておけば、ガード硬直が解けた瞬間に自動で最速の弾きが出てくれるのだ。連携技に割り込む際、この方法はかなり役に立つぞ。



1発目をガードしたら、レバーを前に入れっぱなし+Ⓖボタン連打。



すると、自動的に最速の弾きが。連携技を確実に取りたいときに便利。

この連携にインパクトで割り込め!

それでは、具体的にガードインパクトによる割り込みが有効になる連携技を挙げてみよう。もちろん、ここに挙げた連携がすべてではない。相手のパターンや使用頻度の多い技に照準を合わせ、効率よく取っていこう。

シャンファ&ファン ⇘or⇗方向走り中Ⓑ




ガード後にそれなりの反撃を入れられるのは、ナイトメア&ジークぐらい。必ず3発くるので、安心して取れる。

ソフィーティア&リザードマン ⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷ



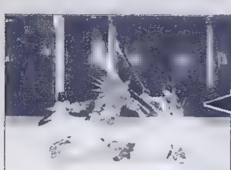

3発目はディレイ可能。2発目までガードし3発目を見てから取れるようになりたい。御剣の⇨➡ⒷⒷなども同系統。

ヴォルド ⇨➡Ⓐ+ⒷⓀ




隙がないのでガードインパクトが理想だが、反応できればの話。御剣&吉光の⇦ⓀⒷも同じパターンになる。

ソフィーティア&リザードマン ⇩⇘⇨ⒶⒶ

ガード後に反撃できるのは一部のキャラのみ。1発止めの場合モーションが変わるので、できればこれも判断したい。

なんだか小さくまとまった



久しぶりのミツルギ攻略。基本技の見直しと新戦術で、さらなるパワーアップをめざそう!

担当：GYU

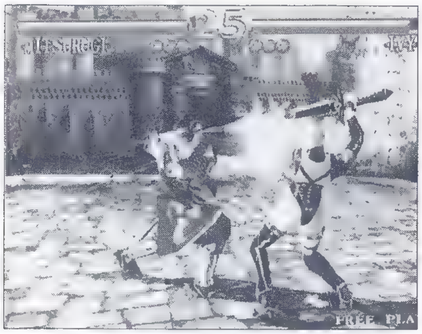
前回からかなりの時間が経ったが、ここで再びミツルギの対戦攻略をお贈りしよう。ただし、ミツルギの基本戦術自体に変化はほとんどないので、今回は技の見直しと多少、マニアックな戦法を中心に解説していこう。

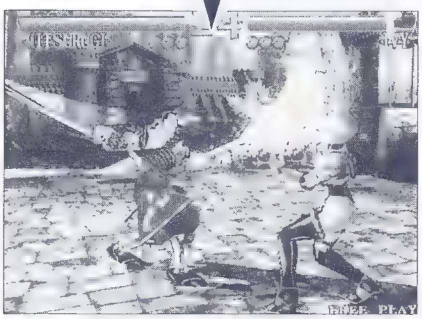
基本技「Ⓐ」の驚くべき性能

前回の攻略では、「ミツルギの近距離の要になる攻撃は⇨Ⓐ」と説明した。カウンターヒットで相手を崩すことができるこの技は、ミツルギにとって確かに重要だ。しかし、この技は少しでも軸がずれているとヒットしないので、8WAY-RUNを多用する相手には通用しない。そこで重要になってくる攻撃が基本技のAだ。

上段判定の横斬りのⒶは、ミツルギの攻撃の中で最も発生が早く、なおかつ全キャラ中でも最速の発生速度を誇る。しかも、ガードされても互いに五分の状態が保たれるほどスキが小さいのだ。

つまり、このⒶがガードされた場合に相手が手を出してくるなら、再びⒶに連携させることでカウンターを奪えるということになる。あまりに単純な連携だが、使ってみればその実用度の高さがわかってもらえるはずだ。

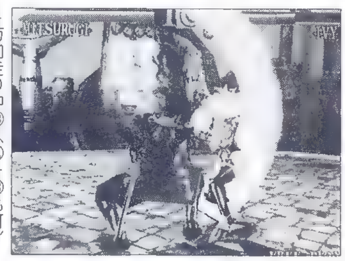

最速の発生速度を誇るⒶ。ガードされても五分なので


再びⒶに連携させればカウンターを奪えることも多いぞ。

追い打ちに有効な⇩Ⓑ

中段の縦斬りの⇩Ⓑも近距離戦で有効な攻撃の1つ。この技はリーチと発生に優れているため、さまざまな場面で使っていくことができるが、最も有効な使いどころはダウン時の追い打ちだ。

この技は攻撃判定の縦の幅が広いので、ダウンしている相手にヒットさせることができることが最大の特徴。ミツルギにはダウン状態にヒットさせられる有効な攻撃が少ないので、追い打ちはこれだけでも十分だ。また、⇨方向走り中Ⓑや Ⓐ+Ⓑがヒットした場合は、この技による追い打ちが確定するということも覚えておくといいだろう。


⇨方向走り中Ⓑ（Ⓐ+Ⓑも可）をヒットさせたあとは…、


⇩Ⓑによる追い打ちが確定。⇩Ⓑは追い打ちに最適な攻撃だ。

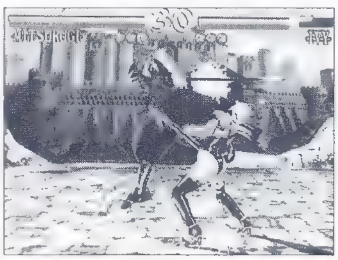
実は使えるジャンプ攻撃

シンプルな2択攻撃が信条のミツルギだが、ここで少しマニアックなジャンプ攻撃の使い方について説明しよう。

まず、有効なジャンプ攻撃の1つに⇧Ⓖ+Ⓚ入力によるジャンプキックがある。中段判定のこの技はカウンターヒットでダウンを奪えるが、おいしいのはノーマルヒットの方。実はこの技を密着した状態でノーマルヒットさせると、基本技のⒶが連続技になるのだ。もちろん、このⒶがヒットすれば、さらに強力な2択を仕掛けることができるぞ。

そして、Ⓖ+⇧Ⓐのジャンプ下段斬りも有効だ。この下段技はカウンターでもダウンを奪うことはできないが、ヒットしても間合いが離れないので、⇩Ⓑと⇩Ⓚ Ⓑによる2択を仕掛けることが可能だ。

ミツルギの攻撃は全体的に発生が早く、それがメリットともいえるが、逆にガードインパクトされやすいともいえるので、こういった一風変わった攻撃で相手のペースを乱すのも1つの手だぞ。


このジャンプキックがノーマルヒットしたらチャンス!


Ⓐが連続でヒットするぞ。このあとも2択で攻めよう。

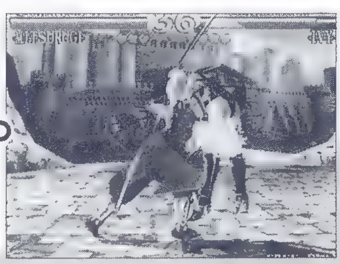

ジャンプの着地際に発生することの下段斬りもお薦め!

しゃがみ⇩ⒷⒷをガードされた場合の対処法

かつて連続攻撃と思われていたしゃがみ状態⇩ⒷⒷ。しかし、前号で説明したとおり、この技は1段目をくらっても、ダウン直前にレバーを前か後ろに入れてⒼボタンを入力すれば、2段目をガードすることができるようになってしまった。これを相手にマスターされると、威力の高い攻撃なだけにミツルギにとって大きな損失となるわけだが、これを逆手にとった戦術もある。

まず肝心なのが、相手がこの技の2段目を確実にガードするかどうかの見極め。確実にガードしてくるようだったら、しゃがみ状態⇩Ⓑで止めて、Ⓐに連携させよう。こうすれば相手の入力がただの前転（後転）に化けるので、そこにⒶがヒットするといった寸法だ。一応、この連携も相手次第でガードすることができるが、しゃがみ⇩ⒷⒷと完全な2択になっているので問題ない。相手の対応を見極めてから使い分けていこう。


しゃがみ⇩Ⓑから下段の⇩Ⓐに連携させて対抗しよう。


しゃがみ⇩ⒷⒷの2段目を確実にガードする相手には…、

攻略地獄

この人やること多いっス！

マキシ

2択をとことんガードするヤツにはこれで決まりだね。

担当：ワイルダーKEI

ホールドを使う意味

マキシでホールドできる技は、乱れ鯨波（ⒷⒶⓀの3発目）と架け跳ね帆桁（ⓀⒷⓀの2発目）の2つだ。ホールドを行うと威力が少しだけ増すのだが、マキシの場合は2択をかけるときに効果がある。そう、ホールドをすることによって、タイミングをずらすのである。ここで、注意してほしいのは、ずっと押しっぱなしにしないということ。ボタンを押し続けている時間は、1秒もないという点だ。感覚としては、ほんの一瞬だけ押したらすぐ離す感じになる。とくに、乱れ鯨波で威力を発揮する。コマンド（ⒷⒶⓀ）を見ればわかると思うが、これは玉衡2択の中段技のほうだ。ⒷⒶのあとに構えを挟むと、下段攻撃になる。この、構えている時間とホールドする時間を同じにするのだ。玉衡2択は、対戦馴れした相手に行うと必ずガードされるようになる。ようは、構えを見てからしゃがみガードをするのだ。構えていないと判断すれば、そのまま立ちガードで中段蹴りをガードされる。その間を、ホールドを使うことで迷わせるのだ。



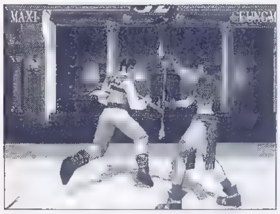
絶妙なホールドを目指そう。

正しい構えの読み方

- 天枢（てんすう）
- 玉衡（ぎょっこう）
- 文曲（ぶんきょく）
- 巨門（こもん）
- 禄存（ろくぞん）
- 七星転生（しっせいてんせい）
- 七星脈（しっせいみゃく）
- 七星径（しっせいけい）
- 七星路（しっせいろ）

軸移動～禄存はステップしてから

軸移動～禄存（Ⓐ＋Ⓚ）は、その名の通り相手キャラの横に回り込む軸移動なのだが、ステップから行うと、よりいっそう深く回り込むことが可能だ。この技は時計回りなので、1P側ならレバーは上に、2P側ならレバーは下に「コン」と入力してから、Ⓐ＋Ⓚとボタンを押すようにしよう。軸移動したあとの禄存構え中にⒶを押すと、さらにいっそう深く回り込むことができるぞ。



軽やかにステップしてから素速く動く！

七星転生で闘いに変化を

マキシの構えは、レバーを前または後ろへ入れっぱなしにするか、Ⓐ＋Ⓚとボタンを押しっぱなしにすることによって、構えを別の構えに変えることが可能だ。構えを変えることの意味は、「普段出る技が見慣れない技に変わる」ということにある。

例えば、ⒶⒶと入力すると文曲の構えになる。相手ににしてみれば、このⒶⒶを見たときに、「次は浴びせ蹴りか足払いの2択だな」と思うだろう。そこで七星転生を使ったらどうか？　文曲でレバーを後ろに入れると玉衡の構えになる。玉衡に変えれば、下段・上段の連続蹴りが出せるというわけだ。ちなみに、構えを変えるときは、1回で十分だ。技を出さないでレバーを入れっぱなしにしていると、そのうち8WAY-RUNで逃げられて、先に攻撃を受けてしまうだろう。



七星転生は1回で十分。変えすぎは相手に余裕を与えてしまうぞ。

派手な技を実戦投入！

タキ

今回は特殊なテクニックをまとめてみたぞ。

担当：はまー

ⒶⒶからの最速8WAY-RUN

タキのⒶⒶは、そのあとⒷや⇨Ⓑに派生することができるが、じつはロスなく8WAY-RUNにつなげることもできる。やり方は簡単で、ⒶⒶの最中にレバーを上方向に入れっぱなしにしておくだけ。普通の技のあとだと、一瞬踏ん張る「タメ」の動作が入ってしまうが、ⒶⒶのあとのみいきなりトップスピードで走り出してくれる。

ただ、これはレバー上方向のみ有効なので、自分が左側にいたときは時計回り、右側にいたときは反時計回りにしか走ることはできない。逆に走りたいのであれば、きっちりタイミングをとって「ステップ→走り」にしよう。

式妖弾の狙いどころ

⇩Ⓑ＋Ⓚで出る式妖弾は、下段技でありながら相手を高く浮かせることができる。しかし、中段と対にして考えるには攻撃発生が28フレームと遅く、モーションも目立つのでガードされやすい。

そこで、この技を使う時は相手のステップや8WAY-RUNを誘える場面で置いておこう。点に攻撃しているように見えるが、実は横方向に対する攻撃判定もかなり広く、ステップ1回程度では避けることができない。

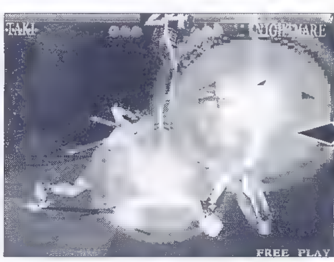
横移動を誘える連携は、

- ⒷⒶ⇨↓Ⓑに対して、ⒷⒶ→⇩Ⓑ＋Ⓚ
- ⒷⓀ（溜め押し）→⇩Ⓑに対して、ⒷⓀ↓⇩Ⓑ＋Ⓚ

などが考えられる。押しの強い縦斬りを多めに見せておくのがポイントだ。



ⒷⒶの後は適度に間合いが離れるので、



こんな感じで先端がカスってくれる。

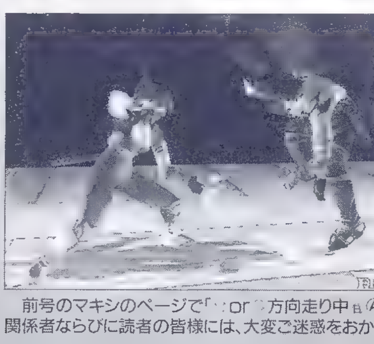
なお、式妖弾はガードされても3フレーム不利なだけ。弾きのチャンスとも言える。

式妖塵の怪

しゃがみ中⇩Ⓐ＋Ⓑで出せる謎の技、式妖塵。特殊中段でダメージがほとんどなく、出が遅くて使いものにならないと思われていたのだが、不思議な効果が発見された。

まず、相手をダウンさせる技を当てる。これは浮かせ技でも、その場で倒れ込むような技でもいい。そうしたら相手が完全にダウンする前に、式妖塵を地上ヒットさせよう。すると、相手はダウン状態でバタバタと暴れるか、体をねじってうめくような状態になるのだが、じつはこの間に、Ⓐ＋Ⓚでの追い打ちが確定してしまうのだ。

これをもっとも活用できる場面は、前述の式妖弾の後。しゃがんで待ち、落下した瞬間に式妖塵を入力。すると、確定でⒶ＋Ⓚまで入る。立ち途中Ⓚがカウンターヒットした後も、わずかながらダメージを増やすことが可能だ（そのままⒶ＋Ⓚを当てたほうが安定するが…）。⇧Ⓑや⇧or⇩走り中Ⓑの後は、相手がレバー＋Ⓖでの受け身を取らなければ狙うことができる（ただし式妖塵を最速で出さなければならず、操作タイミングが難しい）。

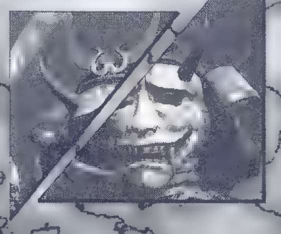


式妖塵（遠間でヒット）→式妖塵→…も可能。Ⓐ＋Ⓚのタイミングは意外とシビアなので注意。

前号のマキシのページで「⇧or⇩方向走り中ⒷⒶはガードさせると有利」とありましたが、実は反撃は受けない程度で有利ではありません。2発目の肘まで出してしまいましょう。
関係者ならびに読者の皆様には、大変ご迷惑をおかけしました。訂正してお詫びいたします。

VS 吉光

鬼薊連打野郎には負けたくない!



やってることは単純だが、それでも強いヨシミツ。できる限りの対策を講じて、天狗の鼻を折ってやろう！

担当：GYU

タイムリリースキャラの1人目として登場したヨシミツだが、このキャラとの対戦はいまだに苦手という人も実は多いのではないだろうか。

そこで今回は対ヨシミツ戦を想定して、攻略のポイントごとに対策を説明していこう。

鬼薊に対しては心構えが大事

ヨシミツの攻撃の中で最もやっかいなものと言えば、誰しも鬼薊（⇨Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷ）を思い浮かべるだろう。本来ならまずこの技の対策について説明したいところだが、残念ながらこの技を完全に崩す方法は存在しない。しかし、ここでこの技に対する心構えだけでも説明しておこう。

鬼薊とは中↓上↓上↓中段判定の連携技だが、1段目をカウンターでくらってしまうと、4段目まで連続でヒットするようになっている。たかが1発カウンターをもらっただけで、ゲージ半分近くも減らされてしまうのは納得がいかないが、これははっきり言ってあきらめるしかない。対策らしい対策といえば、むやみに手を出さないようにするしかないのだ。

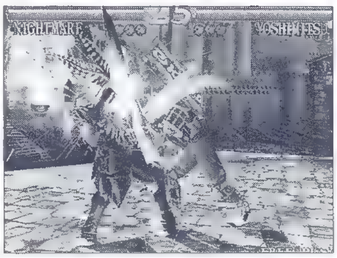
また、仮に鬼薊をガードできたとしても、キツイことには変わりはない。鬼薊は2段目以降にディレイをかけることができるので、ヨシミツが連携を止めたところで手を出してもカウンターを取られることがあるからだ。一応、ミツルギとヨシミツ、キリクとソン・ミナなら、1段目（もしくは2段目）をガードしたあとに、⇩Ⓐを出すだけで鬼薊を潰すことができる。しかし、それ以外のキャラは連携を止めたと思っても無理をしないほうがいいだろう。ヨシミツは立ち状態から強力な下段技を繰り出せないので、投げにだけ注意して4段目まで立ちガードしたり、上・中段ガードインパクトで対抗するほうが実戦的だ。ちなみに、ナイトメアやジークなら1・2段目をガードしたあとに、しゃがみからのアップトスを決めることができる。難度は高いが、狙ってできれば大きな戦力になるはずだ。



ミツルギ、ヨシミツ、キリク、ソン・ミナの4キャラなら…、



鬼薊の1段目をガードしたあとに⇩Ⓐで簡単に割り込める。



それ以外のキャラは無理をせず立ちガードを固めて…、



投げに連携したところで、ガード投げ抜けで対抗しよう。

しゃがみからの攻撃にはしゃがみガードで対抗しよう

さきほど「ヨシミツは立ち状態から強力な下段技を繰り出せない」と説明したが、反対にしゃがみ状態からの下段技には、強力な攻撃が揃っているので注意が必要だ。

特にしゃがみからの下段技で注意しなくてはいけないのが、忍法卍芟（しゃがみ状態から⇖ⓀⓀⓀⓀⓀⓀ）だ。この技はダウンこそしないが、ヒットすると無条件に4段目まで連続でつながるようになっている。くらえばゲージ3分の1ものダメージを受けてしまうので、これだけは絶対にガードしたい。

そこで、ヨシミツがしゃがみ状態に姿勢が移る攻撃、つまり忍法卍菊（⇖ⒶⒶⒶⒶⒶⒶ）や⇩Ⓚといった技を使ってきたら、こちらも迷わずしゃがみガードで対抗することが得策だ。ヨシミツのしゃがみからの中段技はさほど痛くはないので、2択でプレッシャーをかけられても、あくまでもしゃがみガードに重点をおいたほうがいいだろう。



ヨシミツの姿勢がしゃがみ状態に変化した場合は…、



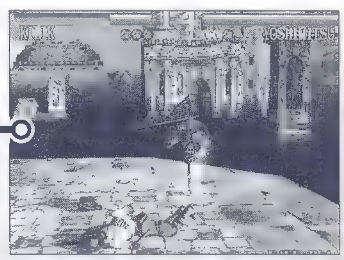
迷わずしゃがみガードしていい。中段は痛くないしね。

地雷刃の対処法

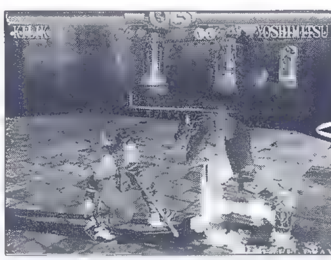
ヨシミツの攻撃パターンの1つに、ガード不能技の地雷刃（Ⓐ+Ⓑ）を使った起き攻めがある。要はこちらがダウンしたときに、跳ね地雷（地雷刃中⇖）や地雷走り（地雷刃中⇨➡）を重ねられるというものだ。これらの攻めは2択になっているため完全に対処することは難しいが、ここでそれぞれの対処法について説明しておこう。

まず、跳ね地雷を重ねられた場合は、横転起きあがりによる回避がベストだ。跳ね地雷はホーミング能力がまったくないので、軸をずらせば簡単に回避できる。すでにその場起きあがりをしたあとでも、8WAY-RUNで回避できることもあるので、あきらめずに移動しよう。また、起きあがりに跳ね地雷をくらった場合もあきらめてはいけない。この場合、ダウンする直前にレバーを前か後ろに入れてⒼボタンを押せば、そのあとの地雷走りによる追い打ちを回避できるぞ。

一方、地雷走りはホーミング能力が非常に高いため、横転起きあがりは厳禁。こちらはその場起きあがりによる対処が必要だ。ただし、跳ね地雷と違って、さらに追い打ちされることはまずないので、2択を迫られた場合はこちらをくらう覚悟で横転したほうがいいだろう。



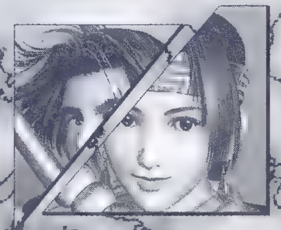
起き攻めの跳ね地雷に対しては横転による回避が有効だ。



反対に地雷走りに対してはその場起きあがりで対抗したい。

VSキリク&ミナ

紛らわしい技は覚えるが一番!



似たようなモーション、軌道の技が多いので、まずはそれらを覚えるところからはじめよう。

担当：KAL

キリク&ミナ共通技⇩Ⓐには小技で対抗!

キリクとミナにとっては頼りにせずにはいられないメイン技である⇩Ⓐ。この技とアッパー系の技の中段or下段2択と、⇩Ⓐ後の立ち途中系の技（蹴り上げ）orもう一度⇩Ⓐといった戦法で転ばされ続けたり、それが嫌でしゃがんでいるところをアッパーで浮かされて嫌な思いをした人もいるだろう。

⇩Ⓐはさしてリーチのある技ではないので普段はそれほど警戒する必要はないが、中距離～近距離で一度使われたら即座に対処しよう。

基本的に「⇩Ⓐ・⇩Ⓐ」の連発に対しては、くらったあとでもガードに成功したあとでも、出の早い小技を出しておけば次の⇩Ⓐを止めることができる。ただし上段判定の技だと下をくぐられてしまうので、⇩Ⓐや⇩Ⓚといった中段か下段判定の小技がいい。表も参照してほしい。

注意点として、⇩Ⓐをくらったあとは立ち状態であるということに気をつけてほしい。なので、例えばタキなら⇘Ⓐではなく⇖Ⓐを使うようにし、



⇩Ⓐや⇩Ⓚなどの出の早い小技で割り込むことができる。



キリク&ミナの⇩Ⓐ連発に対しては、くらったときでも…、

出の早い小技のないナイトメアやアスタロスなどは⇖Ⓚ（いわゆる中段蹴り）や⇨Ⓚ（膝蹴り）などを使おう。

それからもう一つ注意点がある。⇩Ⓐのあと⇩ⒶをキリクがЕ出してきた場合はこれでいいのだが、⇩Ⓐのあと立ち途中Ⓚを出してきた場合、直前に⇩Ⓐをくらっていると、なにを出しても割り込むことはできない。キリクの立ち途中Kは発生が非常に早いので、⇩Ⓐ・⇩Ⓐという可能性を捨てて上段の早い技などを出せばようやく相打ちといったレベルだ。

したがってキリクに⇩Ⓐで転ばされたときは、次の⇩Ⓐを読んで割り込むか、立ち途中Ⓚを読んでガードorガードインパクトするかの選択になる。ちなみにミナの立ち途中Ⓚに対しては、⇩Ⓐをくらったあとでも割り込み可能。つまりミナの⇩Ⓐ連発は怖くないということだ。もちろん、ミナ、キリク側にも、割り込みを読んだガードインパクトという選択肢はあるわけだが。

対キリク、ミナ共用	対ミナ
⇩Ⓐを喰らったときの次の⇩Ⓐへの割り込み技	⇩Ⓐを喰らったときの次の立ち途中Ⓚへの割り込み
ヴォルド ⇖Ⓐ	⇖Ⓚ
アイヴィー ⇩Ⓐ	⇨Ⓚ
ソフィー ⇩Ⓐ	ⒷⓀ
御剣 ⇩Ⓚ	ⒷⒷ
キリク ⇖Ⓚ	左ステップ→上下方向走り中Ⓑ
シャンファ ⇩Ⓐ	ⒷⒷ、左ステップ→上下方向走り中Ⓑ
マキシ ⇩Ⓐ	ⒷⒷ、Ⓐ+Ⓚ（タイミング次第）
ナイトメア ⇖Ⓚ	⇖Ⓚ
タキ ⇖Ⓐ	ⒷⓀ
アスタロス ⇨Ⓚ	⇦Ⓑ

じつは全キャラこれでOK ステップ→8WAY-RUNで回避じょう

ここまで小技で割り込むように解説してきたキリク&ミナの⇩Ⓐだが、じつはくらったあとすぐにステップして、そのまま8WAY-RUNに入ればきれいにかわすことができる。左方向へ、キリクやミナから見た場合は右側へステップし、レバーを素早くコ、コンと入力し直して8WAY-RUNに入ればいい。空振りしているところへ反撃可能だ。対処法としてはこれがベストなので、なんとか反応しよう。



レバーをコ、コンと入れ直して真上に歩けば見事に回避！



⇩Ⓐをくらっても、慌てず左（ミナから見て右側）へステップ。

中～遠距離は立ちガードが基本

キリク、ミナと対戦するときは、中～遠距離時は立ちガードが基本だ。というのも中～遠距離で使えるほどリーチがある技は、そのほとんどが中段であるためだ。これらの技はリーチが十分な半面、出が遅いものばかりなので、キリク・ミナ心理としては中距離以遠の安全な所から出して有効利用したいと考えている。

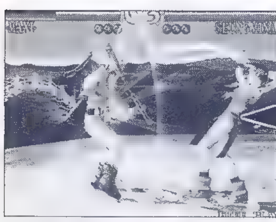
その代表例が、左前方走り中Aからの追加Ⓐと、ミナではⒷ+Ⓚ（縦にぐるぐる回転しながら飛んでいくやつ）、キリクでは⇨Ⓑなどだ。

ぶん回し系の技である左前方走り中Aは、1段目がリーチのある中段で、追加Ⓐで出る2段目も中段。2段目をガードさせたあとのスキがほとんど無いので出し切りたいところだが、じつはこの2段目への派生には、ガードインパクトで割り込むことができる。1段目をガードしたときはもちろんのこと、1段目をくらった場合でも弾いたり捌いたりできる。

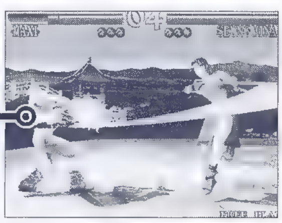
ただしこの技、1段目の終わりモーションと2段目の出始めモーションが似ているため、2段目がくるのかどうか見てから判断するのはかなりきつい。出し切ることの多い相手だと分かったら、狙ってみる価値はあろだろう。

また似たモーションの技で、上下方向走り中Ⓐからの派生というのがある。これは中段横斬りのあと、中段の横斬り、下段の横斬りへと派生するもので、中段横斬りへ派生させたほうがスキも少なく出す側としてはこちらで済ませたい。

しかしこれもガード時は弾き等で割り込み可能なので、1段目止めにしたり、反撃を受けるうえに出が遅い下段への派生を混ぜてガードインパクト対策にする。したがって、キリク・ミナを相手にする側としては、ヘタに弾き等は狙わず、はじめ上ちガード→時間差で下段ガード（見てから下段ガードが理想）、で対処していこう。



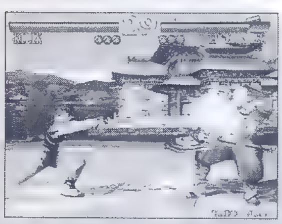
2段目に弾き・捌きで割り込める。ただし1段止めに注意。



キリク・ミナの左前方走り中Ⓐ・Ⓐは、1段目をくらっても…、

その他の嫌な技対策

出は早すぎず遅すぎず、しかし攻撃判定のかたまりで飛来するミナの⇙Ⓑ+Ⓚは決してあなどれない強力な技だ。この技は縦攻撃なので、左右（上下）へのステップ・8WAY-RUNで回避するよう普段から動くことが肝心。ミナのアッパー（⇖+Ⓑ）は左（ミナから見て右側）にステップするとかわしやすいので、これと併せて、対ミナ戦はミナの右側へ回り込むようにしながら闘おう。またこの技は、スキは大きいのだが反撃ができるほどではないため、ミナにとってはいいガードインパクト仕込みポイントになっている。この点にも気を付けておこう。



キリクの⇨Ⓑはヒットしてもキリク不利。臆せず先手を打て！

縦じまが
バース呼ぶなら
ランディーと

デドアラ++を真剣勝負の素材としてとらえるなら、クリティカルヒットは避けては通れないシステム。今回は、ちちょっと真面目にこのシステムについて考えてみよう。

読み手：大阪府　ノムさん糾弾の虎吉
川柳批評：アディトシ



3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE++
デッドオアアライブプラスプラス™

クリティカルヒット発生！ そのとき君は？

特定の誘発技や、肘打ちなどをしゃがんだ状態でくらうと発生するクリティカルヒット(以下CH)。今回は、CHが発生したときに妥当な攻防の選択について説明しよう。

効率を追求すれば打撃は減少する

まずは、自分のCH誘発技がヒットして、相手がよろめいたときのことを考えてみよう。このゲームには、防御側がよろめいている最中にだけ出すことができる「クリティカルDH」というシステムがあるため、CHの後で毎回同じコンボルートを使っていたのでは、相手のクリティカルDHにつかまってしまう。

そこでまず考えるのが、CH後に叩き込む連続技のバリエーションを増やして、相手にクリティカルDHの狙いを絞らせないという戦法。もちろんこれはこれで効果があるものの、クリティカルDHをかいくぐって連続技を叩き込める確率は絶対的なものではないし、裏をかいたルートでは、ダメージ的にも妥協したものにならざるを得ない。

では、ここで発想を変えてみよう。CHが発生したとき、相手がコンボを警戒してクリティカルDHを出してくるのなら、こちらは近寄って投げを狙うという選択を加えてみるのだ。DH中を投げると、カウンター扱いとなり、ダメージは1・5倍に増加するため、相手の最大ダメージの投げを叩き込めば、どのキャラでも全体力の4割近くは減らせるはずだ。

もちろん、CH発生時の打撃と投げは、両方の選択を使い分けることではじめて真価を発揮する。打撃しか使っていない人は意外に多いので、これを機に投げという選択を加えてみてはいかがだろうか。



CH誘発技が当たり、相手をよろめかせることに成功したら…、

6択？ご冗談を

今度は、相手のクリティカル誘発技をくらって、自分がよろめいてしまったときのことを考えてみよう。

このとき、防御側にできることは、相手のコンボを読んでクリティカルDHを入力するか、あるいはレバーを左右に振ってよろめき時間を短縮するかの2つ。このうち、クリティカルDHは相手の攻撃に対応して6種類のコマンドがあるわけだが、毎回この6種類のうちからランダムでコマンドを入力している人はいないだろうか？



クリティカルDHを誘って投げという選択も加えてみよう。

実際には、CHが発生したあとの攻撃は、中段Pか中段Kがほとんど。例外的にハヤブサ&ジャン・リーの上段Kなどはあるものの、これらは種類が少ないので、まずは中段P・中段K対策のクリティカルDHを入力してみるといいだろう。すべてのクリティカルDHの中から正解を探すよりも効率がいいはずだ。

さて、クリティカルDHについては、この程度の知識があれば十分だが、むしろ問題は、クリティカルDHを狙った「投げ」。DHの最中に投げられるとカウンター扱いとなり、非常に痛いので、よろめいてしまったからといってクリティカルDHを出してしまうと、上級者には投げを狙われるはめになってしまう。時には回復からの投げ返しやしゃがみPを使って、攻撃側に的を絞らせないように気をつけよう。



クリティカルDHを入力するなら、基本は中段P or 中段Kだ。

分岐を理解した行動を！

結局、CH発生時に焦点となるのは、上段・中段・P・Kなど打撃技の種類の選択ではなく、打撃でくるか投げでくるかという選択である。この部分を理解している人とそうでない人とでは、勝率に大きな差が出ることは必至なので、強くなりたいのなら絶対に理解しておこう。

また、攻撃側と防御側それぞれの行動分岐については、左頁の表にまとめておいたので、こちらも合わせて参考にしてほしい。

デドアラ **川柳批評**

阪神タイガースが強かった、つまり優勝したときの「代名詞的選手」といえばランディー・バース。タイガースファンのデドアラプレイヤーが、バースというキャラに『ランディー』の愛称をもって迎えるのは必然と言えるでしょう。川柳のほうもタイガースファンを「縦じま」と比喩している点がにくいですな。

しかし、まぁ、話は変わりますが何で虎吉のだいたいはノムさんの監督就任を歓迎するんでしょうね。僕が思うにノムさんのI-Dとファンの根性論、これの対決によるエネルギーに期待したいのに…。ま、そんなことを考える前に、とりあえず新○に一言。

「お前はやめろー」

攻撃側

クリティカルヒット発生!



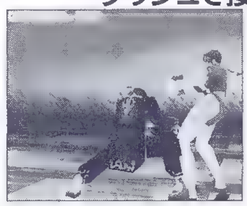
CHを発生させたら、ダメージを与える大チャンス。オーソドックスに打撃技で空中コンボを狙うか、しゃがみダッシュで接近してさらなる選択を迫るかを決定し、すみやかに次のステップに移行すること。もたついていてはあまりにもったいない。

打撃技で空中コンボを狙う



最近では、各キャラの空中コンボは研究されてしまっているので、安易に打撃技ばかりを狙うのは危険。打撃技は、相手がクリティカルDHを入力してこないと読んだときだけ狙うこと。

相手にしゃがみダッシュで接近



非常に柔軟性の高い選択。ここからは投げ・OH・打撃の選択があるが、どの選択も相手の対応を見てから切り替えることができるので、相手にかなりのプレッシャーを与えられる。

コマンド投げ



相手のクリティカルDHを読んでいた場合は、しゃがみダッシュのあとにコマンド投げを準備しておこう。首尾よく投げが決まればカウンター投げとなり、投げのダメージが1・5倍になるので、下手な空中コンボより効率がいい。また、このときの投げは、きちんと相手のクリティカルDHを確認してから入力すること。DHの隙はかなり長いので、慣れれば「DHが出ていないのに投げを入力してしまう」ことはなくなるはずだ。

オフェンシブホールド



CHでよろけた後、回復して様子を見ようとする相手には、OHが効果的だ。一見、相手が回復すると同時に投げを入力しても同様の効果が得られそうだが、OHはつかみ判定の継続時間が長いので、投げよりも容易に回復直後の相手をつかめるし、回復後に打撃を出してくる相手にも対応できる点でも優れている。

状況や相手の癖に応じて、上段と下段のOHを使い分け、回復後の安定行動を封じてやろう。

打撃



やや上級者向けだが、打撃を出して再びCHの発生を狙う作戦もある。具体的には、クリティカルDHの隙や、よろけから回復してすぐにしゃがむ相手を狙い、再度CH誘発技を出してやるとよい。

相手にしてみれば、「CH攻防における選択ミス＝ダウン」という固定観念があるので、再びCHが発生したときにはかなり反応が遅れ、本来は入りようのないコンボを入れるチャンスが生まれるのだ。

防御側

クリティカルヒット発生!



運悪くよろめいてしまったら、すぐに相手が打撃でくるか投げでくるかを読む。無意識にクリティカルDHを出すばかりの人が多いが、カウンター投げの餌食にならないように、クリティカルDHと回復からの防御を適度に使い分けること。

クリティカルDHで防御



よろめいている最中のみ入力可能なクリティカルDHだが、打撃技の一点読みだけではなく、意外な使い方も存在する。

●上・中段クリティカルDHで防御

もしも相手キャラの連続技ルートを理解しているのなら、クリティカルDHの一点読みで相手を返り討ちにすることはそれほど難しくない。なぜなら、クリティカルDHには6種類のコマンド（上中下×PKの2種）があるものの、ほとんどのキャラの連続技は中段P・中段K・上段Kの3種類のクリティカルDHを覚えておけば対応できるからだ。

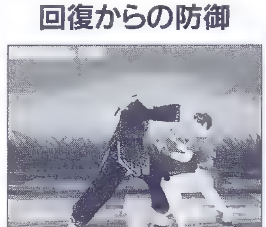
しかし、最近では素直に連続技を入れにくる人は少なく、多くの人はしゃがみダッシュからの選択を狙いにくるので、クリティカルDHを狙う際には相応の覚悟を決めること。

●下段クリティカルDHを使った防御

相手の連続技に対する反撃を狙う上・中段クリティカルDHに対して、下段クリティカルDHは少々特殊な使い方になる。

具体的には、CHが発生したあと、しゃがみダッシュで接近し、上・中段クリティカルDHの戻りに投げを狙ってくる相手に対して、投げを空振りさせる効果を期待して使う。もちろん、下段投げを狙われたらそれまでだが、こちらのDHに合わせて投げを切り替えるのは難しいので、投げを狙ってくる相手にはかなりの効果が期待できるだろう。また、下段クリティカルDHには、上段P・上段Kをスカす能力もあり、こちらもあなどれない。

回復からの防御



ハイリスク・ハイリターンなクリティカルDHに対して、柔軟性の高い防御法。相手の様子を見ながら対応できる。

●投げで防御

CHが発生した後、しゃがみダッシュで接近してくる相手は、こちらの対応を見てから攻撃方法を切り替えようとしていることが多いが、このときレバーを左右に振って素早く回復し、直後に投げを入力する防御法は意外に有効である。基本的に、相手はクリティカルDHを待って投げを狙っていることが多いので、回復直後の（しゃがみ）投げは相手に反応させる隙を与えない。

もちろん、相手に打撃技を出されてしまえば再びよろけてしまうこともあるが、少なくともクリティカルDHをカウンターで投げられることはない。思い切って狙ってみよう。

●しゃがみPで防御

回復直後のしゃがみPは、相手の投げと上段OHを警戒した防御策。読みをこの2点に絞るのであれば、最も防御率の高い策となる。

弱点としては、相手にしゃがみダッシュで接近されたあとガード状態で待たれ、しゃがみPをガードされたあとにしゃがみ投げで反撃を受けることと、よろけから回復した直後に肘打ちを出される（発生速度で負ける）ことだが、このどちらに対しても対応策があるので、防御策としては妥当なものだろう。

首尾よくしゃがみPがヒットしたら、今度はこちらから選択をかけてやろう。

バイマン

OHと投げ技が強いのは当たり前。さらに打撃技も強いのだから…。最強？

担当：アディオスToshi

攻撃的なOHでのみ、その存在をアピールしていた前作と違い、今作のバイマンはすべての面において高い能力を持つ。多少「弱いなぁ～」と感じるのはDHの性能ぐらい。もっとも、それも完璧だったらブッチギリの最強キャラになっていただろう…。

漠然とした2択が存在する…

ゲーム中には相手の動きに合わせたりしなければならないため忘れがちだが、OHが強いキャラはそれが届くか届かない中間距離でも「打撃との2択」という概念を持っておく必要がある（近距離ならさらに当然）。

その際に使用するOHは間合いの狭い⇨Hではなく高威力な腕固め（⇨⇧⇩H）、スタンディングアームロック（⇨⇨H）、軸足払い（⇩⇧⇨H）のどれか。発生の早さと安定した威力で腕固めが最も実戦的だが、コマンドが若干難しいので使わない人は練習しよう。

打撃のほうは、もちろんストマッククラッシュ（⇨PP）がメイン。極端な話、これの派生であるクラッシュレッグスパイク（⇨PP⇩K）だけで下手な相手に勝てる。しかしうまい相手になると、OHとの2択で出していってもガードされる確率が高くなるので、クリティカルを誘発できたときは貪欲にダメージを奪っていきたい。その際の選択肢については先の号（11月15日号）に詳しいが、もう一度ここでも説明しておこう。


コレぐらいの距離を普段から保つようにし…、


威力とリーチがあるOHとの2択を意識しておく。


打撃技ではストマックからの派生をメインにし…、


ストマックでとったよろけは貴重な決め手ゆえに…、


最良の選択肢を選んでダメージを的確に奪いたい。

まず大元にボディブロー（⇨P）で止めるという選択肢があるがダメージ効率はそれほど高くないので、あまり必要ない。やはりストマックまで出し、よろけていればライジングトマホーク（⇧K）かジャイアントアッパー（⇩⇧⇦P）、そして投げ技との3択が勝負どころだ。「レッグスパイクまで出す」というのも選択肢の1つだが、これを出すときはディレイを掛けず、つまり相手のよろけているかどうかは確認せずに出し切る。下手にディレイを掛けてクリティカルDHでとられたら勿体ないからね。

ちなみにOHFネックホールドスイング（⇨H）を使用した場合。前号にもあったが、ノーマルで決まったとき相手が手を出してくるならショルダー（⇦⇨P）、少しボーとしているようならスリーパーホールド（⇦⇨H）を狙う。カウンターなら背後投げ安定すればいいだろう。

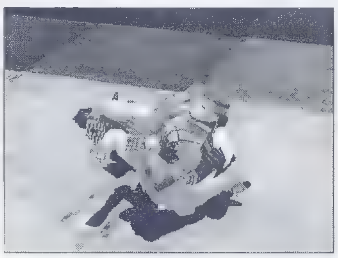
グランドサブミッションでビルドアップ！

他のキャラにはなくてバイマンだけが持っているもの。それは対ダウン投げ、グランドサブミッション（⇩H）にほかならない。一応、今分かっているだけの確定状況は、風車式バックブリーカー（⇦⇧⇩⇧⇨H+P）とスライディングのカウンター。さらに対中段PのPDHの後。見落としているものもあるかもしれないが、確定する場面は意外に少ないことが分かる。

しかし、だからと言ってそこだけしか狙わないのは勿体ない話。絶対に入らなくとも入りやすい『臭い』状況はかなりあるのだ。

とりあえず最も臭いところは、レッグスパイク（単発）のカウンターヒット後で、受け身をとられなければ確定。ストマックから連係させた場合はカウンター（クリティカル中にヒット）で受け身をとられなくとも確定しないが十分臭い。またラッシュソバット（P⇨PK）、ストームソバット（PPK）の3発目がヒット、受け身がとられなければ確定する。

その他はカニバサミ（⇧⇧H）→STF（⇩⇩P）の後も、ちょっとでも相手が様子を見ていたら入るし、ビクトル十字固め（⇩⇧⇦H+P）の後もそう。ま、要は見た目に酷く硬化があるか距離が離れたりしない技でダウンさせ、相手が寝て様子を見てるようなら狙っていけばいいのだ。


カニバサミまで決まるかどうかは運だが…、


ダウン投げは狙う価値あり。決まればコンボっぽい。

本文中で触れていない重要技

技名	コマンド	属性	発生	硬化	備考
トラップヒールハンマー	K K	上段 中段	14 27	29	ヒールハンマー単体でももちろん使える。1発目は上段だが、ディレイを掛けると引っかかってくれやすい。
ストームバックナックル	P P ⇦P	上段 上段 中段	11 9 15	24	前作の主要技。数ある連係技の中で、3発目までしっかり連続技になるのは唯一これだけ。
ラッシュソバット	P ⇨P K	上段 中段 中段	11 13 20	29	ストマックからの連係が単調であるため、時折これを混ぜて相手のガード揺さぶるようにする。
スマッシュ	⇧P	中段	12	24	一応浮かせ技で、しゃがみPから連係させると効果的。カウンターヒットしないとコンボは望めない。
ショルダータックル	⇦⇨P	中段	20	26	かなりの低空でもフォローしてくれるため、コンボ技として非常に優秀。地上でもバクチ気味に…。
トラースキック	立ち途中K	上段	12	27	立ち上がり技なのでしゃがみPなどから連係。上段だが最も高く相手を浮かすことができるのが大きい。

※連係技の場合、硬化時間は最後の技のみ記してあります。

対バイマン ジャブかボディか…

バイマンを相手にして最も嫌な技と言えば、ストマッククラッシュのはず。ところが実戦のちょっとした混乱の中にあると、それとジャブ・ボディブロー（P⇨P）の違いに気付かない人が多い。

見た目にはほとんど同じでも、前者は下段にしか派生しないのに対し後者は中段と下段が出るのでクリティカルを誘発される恐れが少ない分、2択を迫られるということだ。

また、このキャラは構えが低くスタンスが広いため、同じ状況でもバイマンにだけ当たらない技というのが希に出てくる。特に顕著なのがレイファンで、肘がほとんどスカってしまうので厳しい。

ザック

いっぱい増えたローキック連係による牽制で、相手に「うざったい」と思わせたらこっちのものだ。

担当：C・LAN

ザックは連係技の豊富なキャラだが、ホールドの存在するこのゲームにおいて、それは必ずしも有利な点にはならない。だがこの++では多数の新連係技が追加されており、その多くが下段攻撃になっている。下段の絡んだ連係で地上戦を展開し、中段でクリティカルを狙う、というのが大まかなスタイルになるだろう。

テッ・ラーンを含んだ豊富な下段バリエーション

新技の多くに含まれるのが下段キックのテッ・ラーン(⇩K)で、これは基本技のローキックでもある。PPからのテッ・ラーンとテッ・ラーンスタートの連係の2つに大別されるが、この技は硬化が意外に大きいため出し切るかどうかが微妙なところ。

単純に使いやすいのはテッ・ラーン5連発のベリアルラッシュだが、ノーマルヒット時はホールドで返されるし、カウンターでもピンポイントホールドがあるため多用は禁物。だがその「わかりやすさ」を逆手にとって、テッ・ラーンを3、4発でやめ、ホールドを誘って下段投げを狙う、といったフェイントもいい。


ベリアルラッシュを3~4発でやめて下KのPDHを誘って…、


下段投げ。連続になるカウンター時のほうが成功率高し。

実戦ではこの技よりも、テッ・ラーンからPにつなぐ連係のほうが使いやすい。テッ・ラーンストレート(⇩KP)はPPと同じ扱いになっており、ここから多くの技に派生させられる。オススメは中段の肘につなぐバルカンエッジ(PP⇨P or ⇩KP⇨P)。ここからさらに中段P、Kへの派生が可能で、もちろんディレイもかけられる。いちおうながら肘でクリティカル状態を誘発できる可能性もある。

もちろんこれだけでは単調になるので、PPからローキックにつなぐバルカンダブルロー(PP⇩K)系も混ぜていくといい。

しつこくならない程度ならテッ・ラーンを含めた連係は使えるが、テッ・ラーンの発生は意外に遅く、かつ立ち状態なので上段にも負ける。テッ・ラーンスタートの場合は初打で潰されやすいので注意。下段とはいえしょせん削り技。メインに使っていくのは難がある。過信しないこと。

クリティカル技について

ザックのクリティカル誘発技の中では、中段肘攻撃のティー・ソーク・トロン(⇨P)、同じく中段の膝であるティー・カウ・トロン(⇨K)が使いやすい。この2つの技はともに発生が早く、またここからさらに派生できるという特徴がある。

近距離では上下の揺さぶり

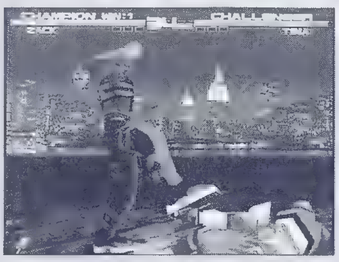

ティー・ソーク・トロンは近距離戦でのカウンター狙いに。


ガード時はディレイのダブルソークでフォロー。叩きつけ効果も見逃すな。

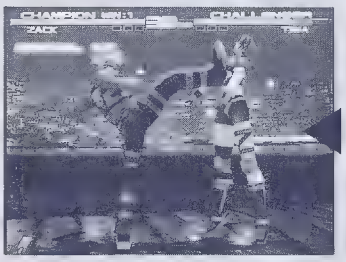
を狙ったP連係や投げ、OHをばらまきつつも、真の狙いはやはりクリティカル誘発技。もしガードされたりノーマルヒットの場合はディレイをかけてダブルソーク(⇨PP)やガトリングニー(⇨KK)につなぐという選択肢もある。

ソーククラブ(⇩⇧⇨P)もダブルインパクト(⇩⇧⇨PP)という保険があるため、上段だがリーチの長さを生かして使っていきたい。

同じく上段のライジングヒールキック(⇧K)は、普段はあまり使わない技だが発生が12フレーム。これはティー・カウ・トロンと同じ早さでダメージも30と高く、返し技としてはかなり優秀である。しゃがみPホールド後にも確定するほどだ。



下PのDH成功後はすぐに間合いを少し詰めて…、



ライジングヒールキックが確定。下Kならよかったのにね。

その他のクリティカル誘発技として、スピニングヒールキック(⇩⇧⇨K)がある。この技はかなり特殊で、通常ダウンするのにカウンター時はその場にくずれるクリティカル状態になる。硬化の関係でダウン攻撃のワイルドヒール(⇧K)くらいでしか追い打ちできないのが残念なところだ。

ザックの場合、クリティカル後の追い打ちは中段Pと中段Kがメインになるためピンポイントホールドされやすい。返されるようなら投げやOHを積極的に狙っていこう。

攻守ともに万能やっぱり使えるOH

デドアラ++において、OHの存在は非常に大きい。OHは簡単にいえば「持続の長い投げ技」。デドアラシリーズでは打撃・投げ・ホールドの三つ巴とされているが、OHはそのうちの2つ、打撃とホールドに勝つことができる。

ザックのOHが特に秀でているというわけではないが、普段の攻めに使う連係が多彩なぶん狙いやすいのは確かだ。

中でも使えるのはティー・カウ・コーン(⇨H)とスプラッシュダンク(⇩⇧⇨H)。ティー・カウ・コーンは通常投げ並みのダメージを与えたうえに10フレーム有利な状況を作れる。連続で2~3回出していくのも有効だ。投げを置かれたらティー・ソーク・トロンなどでクリティカルを狙っていこう。

スプラッシュダンクは投げ技と考えていい。相手を地面に3回叩きつけるので、デンジャーゾーンではダメージが大きくUP(3回目は受け身可能)。全キャラ共通だが⇩⇧⇨Hは前進するので、間合いが少し離れているくらいで、かつこちらが有利な状況で出していくのがベスト。

単純に起き上がりや受け身後の相手に重ねたり、返し技感覚で相手の技をガードした後に出してもいい。ピンポイントホールドを読んだときや、返し技として確定するときは投げのほうがいいが、OHは多くの選択肢を潰せる柔軟性の高い攻撃。手作りの連係など、択一攻撃として狙うならばザックの場合投げよりもOHのほうがいい。

中間距離ではリーチのあるミドルキックやスピニングミドルキック(H+K)、スピニングヒールキックに加え、OHも組み込んでみることをオススメするぞ。

対ザック この技に反撃せよ！

ザックには連係技が多いのでとまどいやすいが、終点となる技はそのほとんどが返せる。その中でもクリティカル技からの派生であるダブルソーク、ガトリングニーはきっちり投げ技で返したい。

またP連係のデビルズラッシュ(PP⇩PP)や、単発技のスピニングヒールキック、ヴァーチカルアックス(P+K)にもやはり投げ技でしっかり反撃していこう。



これは単発技のスピニングミドルキック。スキは意外に大きいぞ。

ここへきて、新連載スタート！

サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY TWELVE

担当：新生神保町サイキッカー部隊

新連載！ キャラ別最終指南 ゲイツ編

G杯を終えても燃え尽きない超新星たちよ！第2ラウンドの準備はいいか！記念すべき第1回目となる今回は、G杯の準優勝キャラ記念の意味をこめて、ゲイツ編でいってみよう。

担当：RED、MVP
KMT、善之字元帥

ゲイツ準優勝！

サイキックファンの皆さんならすでに御存知のことと思うが、先日行われたG杯ではゲイツが準優勝という素晴らしい結果を残した。ここでは、準優勝した関根一利君の動きを紹介してみよう。

関根君のゲイツの最大の特徴は、Gクラッカーの使い方にある。もちろん、それ以外の基本的な行動が高いレベルでこなされていたのは言うまでもないが、何といってもGクラッカーの使い方が際立っていた。

基本的には、コンボからプラズマカノンへつないで、敵をコーナーへ追い込みつつ動きを止め、そこへGクラッカーを当てないように方向指定して投げるのが黄金パターンとなっているようだ。そして、Gクラッカーを投げたあとは硬直がほとんどないのを利用して、さらにGクラッカーを投げまくるのである。

投げたあとの硬直が少ないことと、Gクラッカーが壁に反射して炸裂までの時間が稼げるため、途中で少しサイコチャージしつつ、3発くらい（あるいはそれ以上）たて続けにGクラッカーを投げることはけっこう簡単にできる。相手にとっては、意外に苦しい時間が続くラッシュとなるのだ。

Gクラッカーは弾速が非常に早く、壁で反射してから炸裂するため、やられる側としては軌道が見切りにくく、投げられた直後の状況が非常に予測しにくいのである。手堅くバリアを張り続けようとしても、サイコゲージがなくなったり、爆風が重なっているところにバリアブレイクを狙われる、というプレッシャーがかかるのも大きい。

大会中に何度か見られたのは、1発目のGクラッカーをバリアガードした敵がすぐにバリアガードを解いて動こうとしたところに、2発目以降のGクラッカーがヒットし、さらに追い打ち、という光景。やはり、多くのプレイヤーにとって、Gクラッカー連打、というのは未体験の攻めだったらしく、冷静に対処することは難しかったようだ。

Gクラッカーラッシュのコツ

筆者も大会で関根君のプレイに触発され、Gクラッカーによるラッシュを少し研究し、筆者なりの解釈が入っているが、Gクラッカーラッシュを実戦投入するコツのようなものをまとめてみた。

①ダメージ効率を考える

プラズマカノンで敵を止めてからGクラッカーラッシュに入るのは有効なパターンだが、パイルバンカーを入れれば高いダメージが取れる場合は、できるだけパイルバンカーを優先しよう。

具体的には、ダッシュ強→プラズマカノンのような状況ならダメージ補正が低いので、パイルバンカーで確実にダメージを奪うほうが効率的だ。

逆に、強→プラズマカノン→弱→強→壁→プラズマカノンのような状況では、ダメージ補正がキツくなり、パイルバンカーといえどもわずかなダメージしか稼げない。こんな場合こそGクラッカーの出番といえる。

考えておきたいのは、Gクラッカーラッシュで奪えるダメージの期待値。Gクラッカーは直撃で260、爆風部分で180という高い攻撃力があり、爆風部分の連続ヒットや追い打ちに成功した場合400以上のダメージを取れる場合も十分ある。逆に、パイルバンカーのダメージを捨ててGクラッカーラッシュをかけたのに、ノーダメージでしのがれてしまうこともある。

プラズマカノンを当てたら、瞬時に状況を判断して、パイルバンカーにするか、Gクラッカーにするかを判断していこう。

②起点のバリエーション

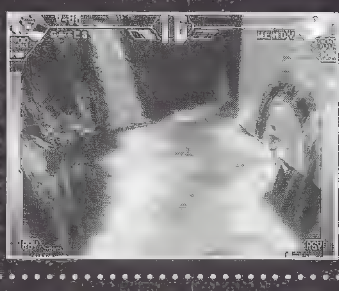
プラズマカノンヒット時以外では、投げやパイルバンカーのあとも、Gクラッカーを投げるチャンス。

1つの例として、底辺中央付近でプラズマカノンをヒットさせた場合、敵を横から捕んでコーナーに向かって投げ、側壁に当たってダウンした敵めがけてGクラッカーを投げるようにすると有効だ。

③ヒット後の追い打ちも重要

Gクラッカーがヒットしたら、追い打ちを狙うことを忘れずに。状況は毎回変わるし、その場の判断が要求されるので簡単なことではないが、ダメージチャンスであることは間違いない。失敗を恐れず果敢に狙おう。

余談だが、関根君はG杯決勝トーナメント中にGクラッカー（反射直撃）→強→プラズマカノン→パイルバンカーをという連続技を決めている。このときのラウンドは、この連続技が決定打となって逆転した。



コーナーに向かって投げたら…



すかさずGクラッカーラッシュを開始。

ワンポイントテクニック

●ダッシュ強→スタンコレダー

ダッシュ強→空キャンセルプラズマカノンに引っかからずに反撃してくるような相手には、ダッシュ強→スタンコレダーも混ぜてみよう。ダッシュ強を避けられても反撃されにくい。大ダメージは期待できないが、手堅い攻め方だ。

●弱ショット

ゲイツの弱ショットは、旋回しながら撃って扇状にバラまくと当てやすいが、方向撃ち分けせず5発全弾を正面に撃つことにも大きなメリットがある。

弱ショットを5発フルにヒットさせれば、相手をかなり後ろまで運ぶことができる。結界の中央付近にいる敵に当てれば、一気に壁際付近まで運んでしまえるのだ。これはゲイツの弱ショットのみに与えられた特権だ。

弱ショットがヒットしている間に一気に接近すれば、敵を壁際付近に追い込んだ状態で、先手を取って攻めることができるし、ガードさせた場合にも間合いを詰めて、攻め込んでいくことはできる。

状況に応じて、方向撃ち分けによるバラまきと、正面に全弾発射を使い分けていこう。中間距離で、牽制の弱ショットを多用してくる相手には特に有効だ。

VS ゲイツ 刹那の場合



隠れたダメージ源に注目！

飛び道具主体の刹那でゲイツを相手にしたとき、忘れがちなのがスタンコレダー。

確かに超能力技の出の早さが遅い刹那にとって、プラズマカノンは脅威となるが、これは常に頭の中にある脅威なので、意識して闘うことでなんとかなる。

それに比べてスタンコレダーは一撃必殺度合いが低いので、常に意識しているわけではない。しかし、一定時間攻撃力のあるスタンコレダーは、刹那の主力兵器であるダガーズシャドウに滅法強い。プラズマカノンを相殺しつつダメージを与えようとして、ダガーズシャドウをバンバン撃っていると、ダガーズシャドウを消されつつダメージを受けてしまいやすいからだ。

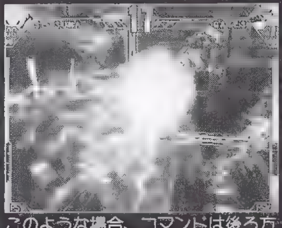
1回のダメージはそこまで高くはないが、ジリジリと体力を奪っていくスタンコレダーにも注意を払っていこう。

隅の選択

ここからは刹那がゲイツに結界の隅に追い込まれたときの状況を見ていこう。

この状況でゲイツは思う存分に超能力技を連発してくるだろう。プラズマカノンには反撃できず、スタンコレダーでダッシュを封じられ、G・クラッカーでバリアブレイクを狙ってくるのが見え見えだ。しかしはっきりいって対処法はない。たとえばスタンコレダーをガードしたあとにクイックダシュで突っ込んでいっても、バリアガードに弾かれれば振り出しに戻り、バリアブレイクをガードされたら連続技をくらい、投げにいくには通常移動の下がりがキツいうえに、プラズマカノンのカウンターの脅威もつきまとう。

したがって、ここはじっと耐えるのが大人の選択だ。通常移動でじっくりと脱出をはかるのがいい。こうするとゲイツ側はなんとか隅に追いつめようと、スタンコレダーを多目に使ってくるだろう。ここでもしもスタンコレダーがスカったら、チャンス到来！ 落ち着いてミラーズコフィンに閉じこめてあげよう。


このような場合、コマンドは後ろ方向に入力して竜巻を出すようにする。

基本戦法注意点

ゲイツを相手にした場合、ダークウェッジはあまり効果がない。横方向のノーマルダッシュが短いので、避けて反撃がやりやすいからだ。こういった相手にはスカされる心配がないダガーズシャドウをどんどん使っていこう。

また、性能のいい弱ショットだが、これはプラズマカノンに弱いので、他のキャラとやるときよりも若干少な目に押さえるのがポイント。

VS ゲイツ ウェンディーの場合



動きの鈍いゲイツは、ウェンディーにとって与し易い相手。打撃戦では負ける要素がないので、次に紹介する2つのポイントを押さえ、しつこくゲイツを追い回してやろう。

弱ショットにクイックダッシュを合わせろ！

ゲイツが弱ショットを発射したときは、はっきりいってゲイツが「私に近づいてください」といっているようなもの。というのも、ゲイツの弱ショットは、非常にスキが大きく、クイックダッシュで突っ込んでも迎撃される心配がないからだ。よって、ゲイツに近づきたいウェンディー側としては、この接近するためのチャンスを見逃す手はない。

ウェンディーの場合、クイックダッシュの射程距離内だったら、素早く反応すれば、弱ショットのスキに攻撃を叩き込むことも可能だし、遠距離時でもゲイツの次の行動を封じるとともにプレッシャーを与えることもできる。

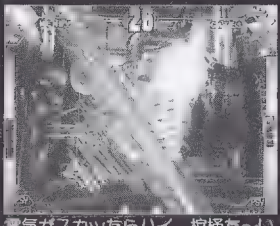
ゲイツの弱ショットをノーマルダッシュで避けるメリットはほとんどないので（バラまかれると避けづらいしね）、必ずクイックダッシュで突っ込むようにしよう。

スタンコレダー対策

動き回ることの多いウェンディーにとって、ゲイツのスタンコレダーは、かなり厄介な存在。特に壁際に追いつめられてスタンコレダーを出されると非常に危険なので、普段から壁際に追いつめられないように、意識して動くことを心がけるようにしたい。

万が一壁際に追いつめられてスタンコレダーを出された場合は、素直にバリアガードするしかないわけだが、ゲイツ側が間合いを見誤り、スタンコレダーを空振りした場合は、絶好の反撃チャンスとなる。ウェンディーは、ボルテックスストリームで簡単にスタンコレダーの空振りに反撃することができるので（しかも大ダメージ！）、絶対にこのチャンスを見逃さないようにしよう。これが確実にできるようになるだけで、対ゲイツ戦がかなり楽になるぞ。

ちなみにスタンコレダーは一度でもバリアガードしてしまうと、仮にスタンコレダーの間合いの外に押し出されても、まず反撃はできない。しかし、ノーマルガードした場合には、すぐにスタンコレダーの間合いの外に押し出されるので、反撃が可能となる。結界中央付近でゲイツに近い間合いからスタンコレダーを出された場合は、バリアガードせず、ノーマルガードしてから反撃するようにしよう。


電気ガスカッたらハイ、棺桶た〜いむ。絶対見逃すな！

VS ゲイツ ウォンの場合



ゲイツの強さを支える一要素として、トリッキーな連携がある。特に、単発の強攻撃をキャンセルから繰り出されるプラズマカノンや、相手を結界隅に追い詰めてのGクラッカーなどは、わかっていても厳しい連携といえよう。

しかし、ことウォン戦に関しては、ゲイツ得意のこれらの連携もそれほど有効に機能しない。そう「虚空の幻影」という超能力技によって……。

ローリスクな虚空の幻影

通常、虚空の幻影を使う際に最も気をつけなければならないのは、フリジットスパイクやフレアブラストといった背後まで攻撃判定のある超能力技である。しかし、ことゲイツに関しては、背後まで攻撃判定のある超能力技がないため、基本的に毎回虚空の幻影を使っていったほうがよい。

もしも背後に回れたら、そのときのゲイツの行動に応じて反撃を狙っていく。いくつか典型的な例を挙げてみよう。


単発の強攻撃からのプラズマカノンに反応できれば本物。訓練あるのみ。

①プラズマカノン

弱→強のコンボから出してきた場合は、ゲイツ側の判断ミス。背後から戒めの洗礼や打撃技コンボで反撃できる。

問題は単発の強攻撃をキャンセルして出してきた場合で、心理的盲点を突かれているためなかなか反応しづらい。毎回きちんと反応するのは難しいが、少なくともウォンの技の隙を狙われたとき（心の準備ができるはず）くらいは背後を取れるようにしておこう。

②オールレンジミサイル

オールレンジミサイルはゲイツの背中から出るため、背後を取ったからといってすぐに攻撃すると痛い目に合うことになる。しかし、注意して見ていれば、オールレンジミサイルの発射モーションを見切ることは難しくない。バリアガードで弾いて仕切り直しを狙おう。

③Gクラッカー

壁際でのゲイツの選択肢のひとつ。投げたGクラッカーが壁に反射して背後のウォンまで爆風が届くというものだが、Gクラッカーの軌道は読みづらく、ダッシュで爆風圏外に逃げようとするのは危険。手堅くいくならバリアガードだが、爆風をバリアガードしたあとはゲイツのほうが有利になっていることも覚えておこう。

おおよそこの3つが、背後に回ったときのゲイツの反応である。いずれの場合でも、回避バリアを張るより虚空の幻影を使った方が有利な状況になるため、はっきりいってゲイツ戦では回避バリアという選択は必要ない。いかなるときにも虚空の幻影で反応できるように、きちんと訓練しておこう。

TO BE CONTINUED

いよいよ最終回!
応援ありがとう!

目指せ! サイキッカー超新星

最終回「時間ですよ再び」

長きに渡るビギナー講座も、ついに最終回を迎える!最後に立ちはだかるのは、やはりこの人「リチャード・ウォン」!
ビギナーたちよ、最後の壁を越えてゆけ!

担当講師	田渕健康
夢追い人	こーじ山下
特別ゲスト	神保町サイキッカー部隊

考えて強くなろう!

「ついにここまできましたね、ぶっちー選手」

「ここまでってドコまでだよ」

「いやー、最初はろくに超能力技も出せなかったのに、いまじゃ、いっぱしのキッカーとして対戦できるようになりましたし」

「フ、甘いですねぇ」

「うわー誰だ!?」

「この私の目の黒いうちは、好き勝手は許しませんよ」

「あなたは!?ウォン担当のナイスボム善之字さん!」

「本当に山下さんがビギナーから脱出できたのか、どれ、つべこべ言う前に1つ対戦してみますか」

(1時間後)

「ぐはあああああッ!」

「おやおや。お話になりませんねぇ。今まで一体何をやってたのですか?」

「おかしいなぁ、いつもやってるように得意の接近戦で殴りに行ったのに…」

「そこが駄目だっつーの!」

「いたっ!何ですかいきなり」

「あのなあ、今までクドイほど言ってきたじゃねえか。このゲームは使用キャラクターの行動パターンを自分なりに確立するのはもとより、相手のキャラクターの基本思考もしっかり頭に入れて、相手が何を狙って動いているのかをしっかり見据えるのが重要!それによって自分の戦術を臨機応変に変えていくことが凄え必要だってーの!」

「そうです。何のために前号まで各キャラクターの超能力技相関図を載せていたと思うんですか?あれは"相手が各局面でどう動き、どんな状況で何の技を使うか?"というのを思索していくヒントになってるんですよ」

「他の対戦ゲームみたいに、ただリスクの少ない技を適度に出して、連続技をミスらなければ大丈夫というゲームじゃないって言っておろうがッ!刻一刻と変化する相手との"間合い"や"位置関係"をしっかりと把握して、状況ごとに柔軟な対応をしていくところに「人と戦う対戦」の面白さ、醍醐味があるんだ。このゲームに限っては「いつも通り」って言葉はそうそう出てこないハズだぜ」

「う～ん、すっかり慢心してました。自分1人が突っ走っても勝てるゲームじゃないんですよね。相手と自分との共同作業、それが本当の対戦ですもんね。じゃあとりあえず、さっき僕が見抜けなかった"ウォンの狙い"を教えてくださいよ」



ゲームのラスボス的存在の社長。他キャラとは違う威圧感を放つ!

社長の野望を看破せよ!～近距離編～

「ウォンの狙いはとりわけ単純です。"近くでは剣"、"離れれば完全な世界"、この2本柱を中心として、ウォンの対戦構図は成立しているのです」

「…言われてみれば」

「他の超能力技、通常技、各種移動手段は、すべて前述の2本柱を補佐するもの。無論、狙いの柱にいかに繋げるかがウォンの命題ですからねぇ」

「じゃあ、近距離戦から見ていこうか」

「近距離戦といえば…戒めの洗礼の柱ですね」

「強力な攻撃超能力技が戒めの洗礼ぐらいしかないため、ウォン使いのほとんどがこの技の使いどころを熟知してるのが厄介だな」

「そうですね…でも、山下さん、あなたはちょっと剣に当たりすぎです」

「ウォンにじりじり近寄られると、どうしてもダッシュしたくなるんですよ。結局そこをいつも狙われているんですが…」

「ウォンの前ではあからさまなダッシュや、闇雲なクイックダッシュは命取りです。特に、撃ち分け熟練者の前では慎重に行動する必要がありますねぇ。コラムにもあるように、エキスパート社長はつねに撃ち分けチャンスを狙っていますから」

「ダッシュ距離の長いキャラを使っている場合は、無駄なダッシュはいとも簡単にブッ刺しの的になるぞ。なんせすぐには止まれんからな」



的確な撃ち分けが、戒めの洗礼の脅威に拍車をかける。

「じゃあ、社長に近寄られたらどうすればいいんですか」

「撃ち分けに対して苦手なビギナーにお薦めするのが、通常移動の多用。通常移動で社長の行動をうかがいつつ、とっさの剣に対しても最強ノーマルガードで凌げれば御の字ですねぇ。もちろん、バリアガードで反応できれば反撃が期待できますが」

「無論、社長が近寄ってきたらただじっと様子を見るだけじゃ能がないので、適度に超能力技で牽制して、隙あらばコンボを叩き込む用意をしておこうぜ」

「なるほど、剣に対しては通常移動と保険のノーマルガードですね!」

「ただ、注意してほしいのは、社長の持つ"最速投げ"です。ノーマルガード偏重だと、投げの餌食にもなりやすいのはわかりますね?さらに、社長の投げの発生スピードは業界最速。これも接近戦時には脅威となることを覚えときましょう」

「なんか接近戦じゃ分が悪そうだなぁ。じゃあ遠距離戦で今度は社長から仕掛けてみるとしようかな」

「かかりましたね!」

社長の狙いを看破せよ!～遠距離編～

「戒めの洗礼のレンジ外に逃げても、社長にはコレがあります…刻よッ!」

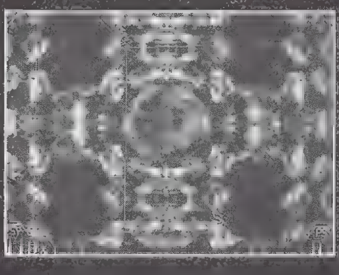
「そうだった!」

「連発できない技とはいえ、技が存在するというだけで相手にプレッシャーを与え、一瞬たりとも油断できない強力な遠距離戦抑止力、それが"完全な世界"です」

「近くでは剣、離れれば刻、言葉にすると実に分かりやすいが、この2本柱を成立させるためには、ウォン側にもいろいろな思索が必要だし、自分はそれを踏まえたうえで、きっちりと対処していかなけりゃいけないんだ」

「そうか…剣にビビって射程外に出ても、それだけじゃ社長の思うツボなのか」

「そ。射程外に出たら出たで、完全な世界を牽制するための、なんらかのリアクションを忘れちゃいかんぞ。例え弱ショット1発の牽制でも、ウォン側にとっては完全な世界発動前の十分な脅威になるからな」



牽制がヌルイとあっさり止められちまうぞー

善之字社長の 戒めの洗礼講座

ウォンといえば"時間を止めるイヤな奴"という印象があるかもしれないが、実は被害が最も大きいのは戒めの洗礼で、その被害額は国家予算に匹敵(?)するとも言われている。

中でも注意しなければならないのが、相手の移動先を読んで射撃方向を変える、撃ち分け。ウォン使いの多くは、相手を特定の方向へと誘導するための心理操作を得意としているため、迂闊に走り回ると蜂の巣にされてしまう。

相手を特定の方向に走らせるための陽動作戦はいくつかあるが、最もポピュラーなものが"結界隅に追い込んで、特定の方向に逃げ道を開ける"というもの。人間心理として、逃げるときは広い方向へと移動したくなるものだが、抜け目のない社長はそこを狙ってくる。ときにはじっと我慢しよう。

「完全な世界に対する対処法は、やはりウォンと付かず離れずの距離を取ることです。ですが、それを行うには"戒めの洗礼の脅威"を克服していることが条件になりますがねぇ」

「厳しいなぁ〜」

「だが、間合いの取り方次第では、戒めの洗礼にも完全な世界にも対応することも可能なことは可能なのだが……」

「じゃあ、慣れれば両方の技に対応できるようになるんですね」

「フッ…そこで登場となるのが"悠久の誘い"です」

中庸の罠

「確かに、戒めの洗礼にも完全な世界にも対応できる間合いというのは存在します。熟練者だとウォン戦での間合いの取り方も的確なものになってきますしねぇ。しかし、そこに落とし穴があるのです」

「落とし穴？」

「それが"悠久の誘い"です。

下手に微妙な中間距離で様子をうかがっていると、この技の餌食になってしまうのですよ。さらに厄介なことに、悠久が一番生きてくるのが"戒め"と"刻"の中間距離ですから、願ったりかなったりという訳です。クククク」

「えーっ!! すっごい!」

「でも、落ち着いて見れば発動モーションを完全な世界と誤認することは少ないと思うし、コラムにも書いてあるとおり、一番の対処法は"うろたえないこと"ですね。あせって逃げても全然いいことありませんよ」

「落ち着くか、ウォンはどうね」

「熱血プロレスファンには難しい注文だな」



発動しても慌てずに！背を向けるとコンボの餌食だ！

善之字社長の 完全な世界講座

道行くサイキッカーに、このゲームで一番ずるい技を挙げろといえば、10人中9人は"完全な世界"と答えるであろうインチキ技。しかし、この技は発動までの時間の遅さがネックなので、ほとんどのウォン使いは相手が遠くに離れた瞬間を狙って時間を止めようとするはず。

対ウォン戦において、ウォンとの距離を離したいと考える瞬間、それは"戒めの洗礼に対する恐怖感がピークに達したとき"である。これは、近寄れば戒めの洗礼が怖く、離れれば完全な世界が怖いという、非常に具合の悪い構図になっている。どちらにも対処するためには、戒めの洗礼の軌道と完全な世界の発動モーションの両方に対応できるような、微妙な間合いをキープし続けることが重要だ。

善之字社長の 悠久の誘い講座

悠久の誘いは、時間の進みを遅くするという奇妙な技。時間を遅くされたときにはえてしてパニックを起こし、迫りくるウォンに対して何をしたらいいのかわからなくなると思うが、基本的には通常時の防御方法と同じで構わない。ガードもバリアガードも即座に発生しているので、あわてて逃げようとせずに、ウォンの投げとバリアブレイクの2択を、2種類のガードを使い分けつつ防御したほうがいい。

また、ウォンが悠久の誘いを狙ってくるのは、「戒めの洗礼にも完全な世界にも対応できる」ような距離。このとき、悠久の誘いを完全な世界と誤認して殴りかかってしまうと、ウォンを目の前にしながら時間を遅くされてしまう。このあたりは結局選択になるが、覚えておいて損はないぞ。

対ウォン戦の心得

- 近距離では、戒めの撃ち分けに十分な注意を払おう!
- 遠距離では、常にウォンを牽制することを忘れずに!
- 誘いが発動したら、落ち着いてガード動作に移ろう!

闘いは続くのだ！

「どうだ、こーじ。サイキッカー道は険しかろう」

「ええ。でも楽しいですよ。やればやっただけ…練習すれば練習しただけ、確実に新しい何かが身に付くっていうか」

「そうだな。何かとキャラクター語りに見られがちなこのゲームだが、しっかりと作りこまれたシステムは深い研究に十分耐えうるし、練習量に比例して上達感が確実に得られる、近年稀に見る好ゲームだと思うよ。特にキャラクターごとの性能の特徴付けやバランスの取り方は、まさに絶妙だろう。よくぞここまで調整して世に出してくれた、と開発者の皆さんには深い感謝の念を捧げたい」

「感謝の念といえば、超新星あてにハガキを送ってくれた読者のみんなにも。全部は載せられなかったけど、どのハガキも"このゲームが本当に好きで、うまくなりたい"という想いがひしひしと伝わりました」

「ま、これからもみんなで地道に練習していくかね。攻略のほうはまだ続くしな」

「そうですね」

「じゃあ、次の一番星は、サイキックの続編（希望）でお逢いましょう！」

「それじゃまた！」

（第一部・完）

最後に

半年間にわたってお送りした「サイキッカー一番星&超新星」の連載、いかがだったでしょうか？初心者のための企画として始まったこの企画ですが、お役に立ちましたか？たくさんのご声援、本当にありがとう！（こーじ山下）

特別コメント
攻略チームからビギナーへ一言!

KMT（ウェンディー・バーン担当）

みなさんお久しぶりです。津田沼グリズリーことKMTです。こーじ山下は、相変わらずウェンディーにボコラレールな日々を過ごしているようだけど、みなさんは大丈夫ですか？もし、まだウェンディーに苦戦しているという人がいたら、一度ウェンディーを使ってみることをオススメします。きっとウェンディーの弱点など、いろんな面が見えてくると思いますよ。

K-TAN（エミリオ担当）

どのレンジにいても、気を抜くことのできないこのゲーム。とにかく、エミリオはリフレクターを置くことが大切だ。置く余裕があれば、壁近くだろうが画面中央であろうが、どこでもいいから配置してしまおう。配置すれば、より優位に立てる。

しかし、だからといってすぐにシーカーレイを撃とうとすると発射時を狙われやすい。状況をよく見て、行動しよう。

善之字元帥（ウォン担当）

サイキックの対戦で一番重要なのは、「自分がどう動くか」ではなく「相手をどう動かすか」だと思う。プロボクサーがそうするように、攻撃する気配、逃げ道を塞ぐ気配…といった細かな威圧感を断続的に与えることによって、作為的に相手を誘導していくことが重要なのだ。究極の目標、それは「相手を掌で踊らせること」。これに尽きる。

伊勢猫（マイト・パティ担当）

自分と相手、対戦中ではそれぞれのおかれた状況を判断することが非常に重要。お互いのフィールド上の位置関係から始まって、残りサイコゲージ量、反撃ポイント。これらを初めからおこなうことは難しいけど、毎回プレイをする度に自分で目標を決めてプレイしていくことが大事だと思います…。「千里の道も一歩から…好きこそ物の上手なれ」努力は必ず報われますよ！

MVP（刹那担当）

基本的な動きがわかったらあとは対キャラ。様々な人と対戦して、攻撃、防御を研究してみよう。

そのあとは、通常移動とスライドダッシュを使って実戦的かつトリッキーな動きを模索。

これから君たちが覚えるべきものはズバリ「知識」。反撃やコンボガード後のスライドダッシュが完全に操作できるようになったときの対戦を、私は見てみたい。

俺も97%! 参った CHAOS HEAT

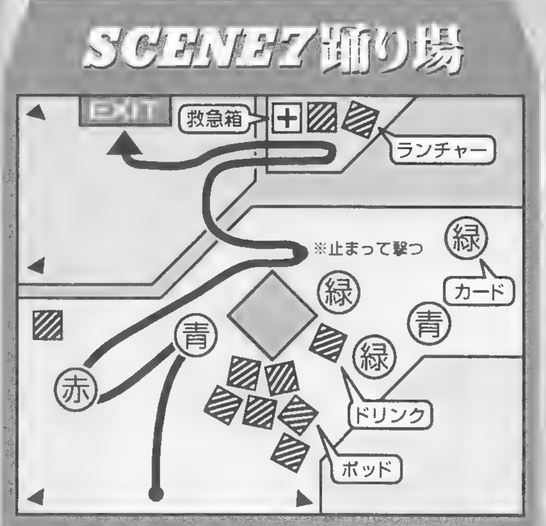
担当：MVP

ステージ5(後半)攻略に加えて、今回は様々な疑問にお答えする「Q&Aコーナー」もあり、充実してます。ハイ。

一見ボコボコ、でも痛くない STAGE5〈後半〉隠しルート攻略

みんなモニターはちゃんと見てきたかな?今回は隠しルートを攻略だ!!

SCENE7 踊り場



　このシーンはルートが分岐する場所で、3つ前のシーンのモニターを見たか見ないかで進めるルートが変わるようになっている（前号参照）。

　モニターを見ている場合は、左上の昇降機が上がってきているので、中央上にある回復アイテムとランチャーが取れるようになるぞ。

　さて、このシーンにはロボットが6体もいて、それぞれ非常に痛い攻撃をしてくるからいやらしい。開幕と同時に1体1体きっちりと倒していくのが重要だ。

　と、そのまえにロボットの攻撃をサラッとおさらいしてみよう。

- **●青・通常弾バラまき**
- **●赤・火炎放射**
- **●緑・ミサイル連射**

　というふうに、ロボットの色で攻撃が決まっているので覚えておきたい。ちなみに一番危険なのは緑である。

　これを踏まえたうえでの攻略を考えていくと、スタートと同時に正面方向にいる青と赤を速攻で処理したい。まずは正面の青に接近して、ショットで倒してしまおう。こうすれば、赤はこちらに旋回するのに時間かかかるため、攻撃がすぐにくることはない。

　青を先に倒したらすぐに左を向いて赤を倒そう。これで一段落つく。



開幕と同時に青のロボットに接近して撃ち込んでいこう。

　次は右にいる青や緑のロボット群だが、こいつらには中央にある緑のコンテナを盾にしつつ様子を見て攻撃していくといい。このときに注意しておきたいことが3つある。

1緑のコンテナの下にある、アイテムボックス群に惑わされるな!

　このアイテムボックスの中には、体力回復であるドリンクとポッドがあるか、これを取りに行くと緑のロボットから集中砲火をくらってしまうのだ。誘惑に負けてしまわないように。

2緑のコンテナの上のほうから攻撃しろ!

　これは、ただ単純にアイテムボックス群をいくつか残しておくと、後々少しは役に立つため。

　ちなみに、攻撃をするときは基本的に緑のロボットの弾と撃ち合ってはいけない。破壊可能なのであるが、撃ち合っても相手にダメージをほとんど与えられないためだ。タイムオーバーになる危険もあるので、緑のロボットの弾を中央のコンテナでやりすごしてから、少し上に動いて一気に撃ち込んでいこう。ガン(ショット)ゲージが切れたら再びコンテナを盾にするのだ。



やや離れた位置でコンテナを盾にして様子見。



ロボットの弾に注意しつつ上に少し移動して撃っていこう。

3中央上のアイテムボックスに気をつけろ!

　というのも、アイテムボックスを壊してしまい（もしくは壊されてしまい）、ボックスの中身を出してしまうと、ロボットと戦闘中にアイテムが消えてしまう（一定時間で消える）可能性が高い。特に開幕で青のロボットを倒す際に、勢い余って壊してしまいがちなので気をつけよう。

　もしもアイテムが出てしまったら、緊急回避を駆使して強引に取りに行くしかない。この場合、自分の体力が3分の2以上あるときは無理して取りに行く必要はないだろう。まぁ、十分に注意してロボットを順番に倒していけば、アイテムボックスを壊してしまうことはないはずだ。

募集! カオスヒート Q&A

　ゲームが発売されて2カ月、街のゲームセンターでも、なかなか思うように先に進めないプレイヤーをよく見かける。ゲーメストでも毎回攻略記事を掲載していく予定だが、これから始めるプレイヤーもいるはずだし、そういうプレイヤーをフォローしていきたい。

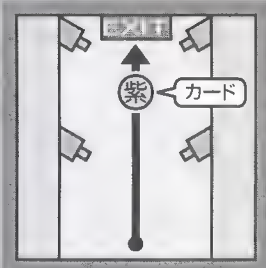
　そこで我々は、「カオスヒートQ&A」なるコーナーを設立。面クリアのコツ、ボスの倒し方、ゲームに関するちょっとした質問など、何でも受け付けます。

　あて先は、

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社　ゲーメスト編集部
「カオスヒートQ&A」係

　まで、お送りください。熱心なカオスヒーターからのお便り、待ってます！

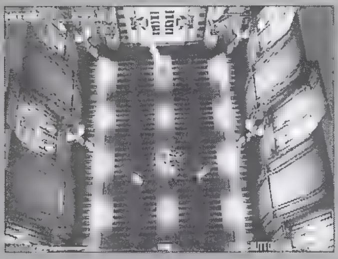
SCENE9～10 セキュリティー通路



左右に4門のレーザートラップがあるこの2つのシーン。中央に紫のロボットもいて、一見キツそうなイメージをうけるが、実をいうとこいつらの攻撃はどれもあまり痛くない。したがって、ミスってダメージをくらってしまっても、気にせずにどんどん壊していくのが賢明だといえる。

まずは開幕と同時に中央のロボットに向けて連射しよう。するとロボットをちょうど倒しきるぐらいで左右のレーザートラップからの攻撃が始まるはず。

このレーザーは自分を狙っているので、中央下で上、下というふうにタイミング良く動けばかわせる。そのうちレーザーが一瞬止まるので、すかさずどちらかの砲台に撃ち込もう。そしてまた避けて…の繰り返しだ。



中央のロボットを破壊したら、レーザーを上下の動きでかわそう。

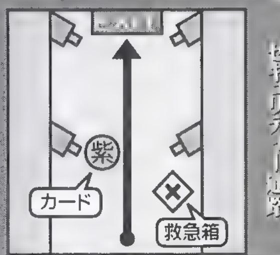
このときに注意するのは中央より上に行かないことだ。そうしないと上の砲台が反応してしまいレーザーの十字砲火をくらってしまうぞ。

苦手な人は、開幕で斜めにランチャーを撃っていこう。そうすれば片方のレーザートラップを破壊できるので、あとはレーザーを避けつつこまめにロボットを撃っていけば弾を撃たれないで倒せるぞ。

下の砲台を2つとも倒したら今度は上の砲台だ。上の砲台は中央よりも下から撃っていけば、レーザーを撃たれずに倒していけるので楽。

重要なのは**「確実に4門とも破壊しておく」**ということだ。残してクリアしてしまうと、後々でとんでもないことになるぞ！

SCENE10 セキュリティー通路



一見今までの2つのシーンと一緒だが、最初にロボットがいる位置が違うので若干やりにくい。

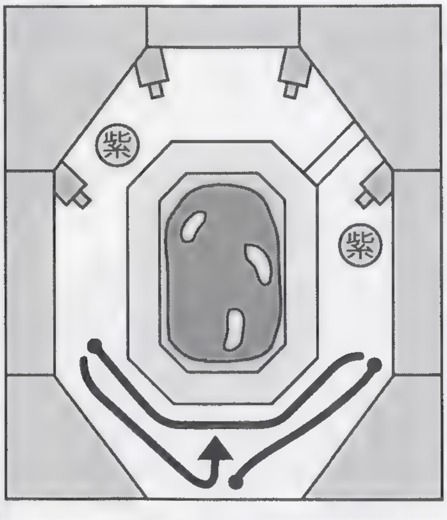
ここは、今までのやり方だとレーザーを撃たれる前にロボットを倒せないことが多く、持久戦になりやすい。したがって、開幕と同時に左斜め上にランチャーを1発使って、ロボットを速攻で倒してしまうといいだろう。

ロボットを倒しきったら、あとは今までのシーンと基本的に変わらない。体力回復を忘れずに（忘れるわけないか）。

イベント発生！

SCENE11 隕石保管室 「核細胞を破壊せよ」

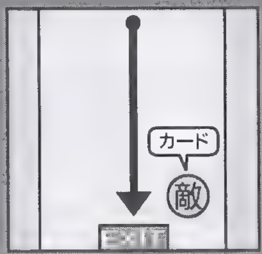
特にルート分岐が関係しているわけではないが、エンディングに関わっているのでやっぱり成功させておきたい。



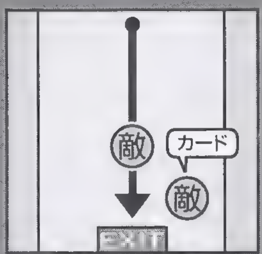
このイベントは中央にあるデカい核細胞を破壊しなければならないが、そのためには左右にあるコントロールパネルを両方とも破壊して、核細胞を保護しているシールド発生装置をだまらせないといけない。

まずは、最初に溜め撃ちで右のパネルを破壊しつつ近くの紫のロボットも一緒に破壊していこう。そのあとは左のパネル→中央の核細胞の順に破壊していこう。

SCENE12～13 セキュリティー通路（戻り）



SCENE14 セキュリティー通路（戻り）



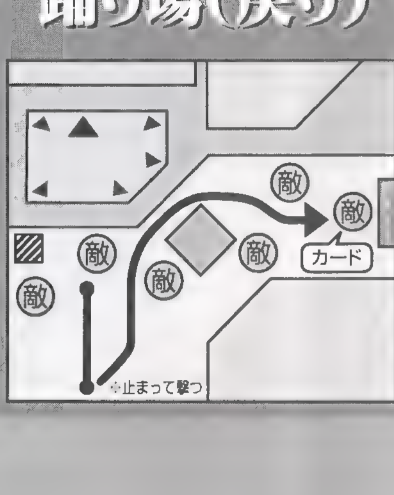
さて、戻りの場合は、クモ、大クモが相手となる。

シーン12、13は大クモが最初に1体、次いでザコのクモが上からバラバラと降ってくる。最初に少しショットを撃って、すぐに溜めを作って溜め撃ちをしていけばいいだろう。

ちなみに、行きの段階でレーザートラップを破壊していないと、残ったままで非常にやっかいになる。最初にきっちり破壊してこよう。

シーン14は、大クモが2体いるうえにザコも相変わらずいる。一応溜め撃ちを駆使すれば大丈夫だが、ここでは開幕でランチャーを1発撃って、そこから溜め撃ちを使っていくのをオススメする。

SCENE15 踊り場（戻り）



最初にきたときと違って、いきなり大クモの大群に襲われるこのシーンは、一気に大ダメージをくらってしまう可能性がある、超危険地帯に変わっている。

さて、普通に溜め撃ちを使っていっても、迫りくる大クモをすべてさばくのは至難の業。

したがって、ここはランチャーを使っていくのが安全だろう。この場合、スタートしたらすぐに下に移動してそこからランチャーを使っていくのがいい。美月・ヴォートは、一番下まで行ったら速攻で真上、左斜め上と2発撃ったあと、溜め撃ちで右斜め上から順に一体ずつ処理。リックは一番下まで行ったら少し待って、真上の大クモが少し下に動いたときに真上に向かって撃てば、上の3体を一気に倒せる。あとは溜め撃ちだ。

注意したいのが、1体ずつ処理するときにできるだけ遠目から撃っていこうということ。距離が近いと、大クモが無理矢理近づいてきてロクなことがない。

ここが終わればあとはボス戦だけだ。がんばろう。



一気に下まで移動して、ランチャーをお見舞いしてやろう。



上の大クモを処理したら、慌てずに遠目から撃っていこう。

タイムに注意して大胆に撃ち込め！



STAGE5 BOSS

本体の状況を見るようにすれば、撃ち込みのタイミングもわかるはず。

このボスは全部で3段階に分かれていて、それぞれにタイムが設定されている。第3段階は、本体の撃ち込みに時間がかかるとタイムオーバーの危険性があるので注意！

第1段階

〈攻撃法〉
①腕振り回し
②クモ

腕の振り回しはボスの横に行くと攻撃が変化して避けづらいので、基本的に画面下のほうで対処することになる。

この場合、腕がきたら緊急回避をしつつ撃ち込んでいこう。もちろん一定ダメージでくるザコのクモは優先して倒していくように。

ちなみに**美月とリックは、左下が安地になっているぞ。**


美月とリックは左下が安地。ここで腕をやり過ごそう。

第2段階

〈攻撃法〉
①触手伸ばし
②触手レーザー
③クモ

触手は、常に動きを見ていればどの攻撃がくるかわかる。触手が曲がったら①、先端が光ったら②の攻撃がくるぞ。

①は自分を狙って突き出してくるので、止まらないように動いていく。②も自分を狙ってくるので一定方向に動いて避ければいい。

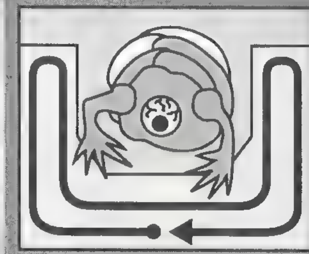
このときに溜めながら動いていくとレーザーに追いつかれやすい。**レーザーがきたら逃げに徹するのが重要。**レーザーを切り返すときは大きく円を描いていこう。

動きの基本は、右下の図のように動けるスペースをグルグル回る形がいいだろう。撃ち込むときは触手の動きに注意しつつ、慎重にいこう。


触手の動きを見ていれば、超楽勝な第2段階。

第3段階

〈攻撃法〉
①触手伸ばし
②ウェーブ
③撃ち返し球体


第2・3段階の基本的動き

触手の攻撃は第2段階のときと全く変化はないが、触手の数が2本から4本に増えているので結果的に避けている時間が長くなってしまい、撃ち込む時間が少ない。そのためタイムオーバーになりがちなのが非常に気になるところ。

②のウェーブは2種類あり、いずれもボス本体が帯電する前兆があるのでわかりやすい。

このときの帯電で③の球体は自然消滅するので、球体は全く無視していっていいぞ。

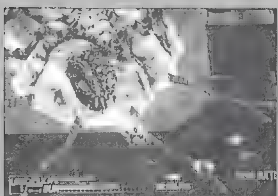
気をつけていきたいのが帯電による攻撃のキャンセル。球体および触手のレーザーは攻撃がキャンセルされるが、触手の突き出しのみキャンセルしてこないことだ。つまりボスが帯電しても突き出しのモーションになっていたら、避けなくてはいけない。**逆に突きだしがこないのなら、ウェーブがくるまでの間撃ち込むことができる。**これが重要！

ウェーブ自体は、1回出が早いのがくるか、もしくは3回出が遅いのがくるかの2つのパターンがあり、前者のウェーブは、後者のウェーブよりも遅いタイミングでくるので、ボスからやや離れた位置にいれば結果的に緊急回避を入力するタイミングにさほど誤差はない。帯電から緊急回避をするまでのタイミングをしっかりつかもう。

緊急回避するときに注意したいのが、遅いウェーブを避けるとき。このときは3回目を避けきるぐらいですぐに触手の攻撃がくるので、**ウェーブに対して平行に避けていくのがいい。**一見非常に危険に見えるが、緊急回避の終わり際がウェーブに重なっていても大丈夫なので、早めの緊急回避を心がけよう。


遅いウェーブは、横方向の緊急回避で避けるのが重要。

あとは撃ち込みどころについてだが、ボスの顔に撃ち込むとダメージが高いうえに帯電しやすくなるので、触手の攻撃の合間にスキを逃さずちょこちょこと攻撃をしていき、ボスの顔の前を通るときに溜め撃ちを使っていきたい。


とりあえずボスの顔に溜め撃ちを当てていくのがポイント。

Q&A カオスヒートの疑問解決!!

秋も深まりぶらり外を歩けば素肌に厳しい風がおのずと若者をゲーセンへと誘う。

そしてプレイするのは、そう「カオスヒート」。しかし若者の脳内には、すがすがしさに加えてなにやら得体の知れない異物が…。

というわけで、やってきましたQ&Aコーナー第1回！ 夜も眠れぬカオスヒーターの安眠を目指していってみよう。

Q：100%出ねぇ～
A：俺も出ねぇ～

全国1千万人（推定）の読者から送られてきた質問で最も多かったのがこれ。クリア後のパーセンテージが、どうやっても100%にならないんだけど…というやつだ。

で、さまざまな資料や文献を調べてみてわかったことは、**「95%以上は確実に出せるが、100%は出ない」**ということだ。左の表を見てみよう。

一見これを見て計算すると、「100%出るじゃん」と思うはずだが、実はコア破壊率というのが曲者で、これを100%にするのは無理なのである。コアは敵に付いているピンクの生命体で、これをすべて破壊したと思ってもどこかに破壊してないコアが存在しているのだ。つまり、**1ルートしか制覇できないので、別のルートのコアは破壊できないのである。**

よって「100%が出ない」ということの結果の意味するところは、研究所の宇宙生命体は完全には死滅していないということで、もしかしたら続編があるのか？というのを表しているのだろう。後は各人の想像にまかせる。以上。

ちなみにエンディングの変わる条件は、基本的に95%以上じゃないと変化が起こらないぞ。変化が起きれば、隊員たちは無事だが研究所には…という感じになる。ぜひ見てほしい。

今回はこれで終わり。なんかすっきりしない答えだったんだけど、一番疑問に思っていたことが少しは解明されたと思う。今後も質問は随時受けつけているのでよろしく。

ゲームオーバー時のクリア進行度について

■クリアしたステージ<計60%>
- 1面 +10%
- 2面 +10%
- 3面 +10%
- 4面 +10%
- 5面 +10%
- ラスボス +10%

■イベント<計25%>
- 2面分岐成功 +10%
- 3面分岐成功 +5%
- 核細胞イベント発生 +5%
- 核細胞破壊 +5%

■コア破壊度<計10%>
- 100% +10%
- 99% +9%
- 97% +8%
- 95% +7%
- 93% +6%
- 91% +5%
- 89% +4%
- 87% +3%
- 85% +2%
- 80% +1%

■クリアタイム<計5%>
- ～30分 +5%
- ～31分 +4%
- ～32分 +3%
- ～33分 +2%
- ～34分 +1%

INFORMATION

TOPICS
○タイムクライシスIIハイスコアキャンペーン
優勝はYsk－GN－与作氏に決定！
○「倒凶十将伝」来春OVA化!!
庄司先生原作の小説がビデオアニメ化！
○アメコミ人気投票受付中!!
賞品にMARVEL COMIC登場権！
○バンタンクリエイターズフェス'99
来年3月に開催決定!!
○データイーストが冬コミ進出!!
限定グッズを紹介！

JOYPOLIS
○全国のジョイポリス
「家政婦おばタンの事件簿」登場！

HIT PRISE
○バンプレスト
プレゼントもあるぞ！

DISC BOX
○カオスヒート
「TAITO G NET」第1弾ゲーム
○ペンペントライアイスロン
サウンドトラック
○こんなに君はあったかいんだね
リトルラバーズシーソーゲーム オープニングテーマ
○忘れない季節
リトルラバーズシーソーゲーム エンディングテーマ

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ1月15日だ。

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●Word Up?!みんな風邪とかひかないで、元気にしてるかな？今年の冬は寒いらしいけど、そんな寒さにも負けない熱を放つイベント・それが冬コミだ！編集部からも何人か出馬するから、会場に来たら新声社ブースにも寄ってくれ。寄ってください。

TOPICS

タイムクライシスIIハイスコアスコアキャンペーン結果報告
激戦を制したのはYsk－GN－与作氏に決定!!

CAMPAIGN

ゲーメスト7/30号より募集を開始したタイムクライシスIIスコアアタックキャンペーンの結果を遅まきながら発表します。

結果としては1位に輝いたのは長野県のYsk－GN－与作氏、2位が東京都のNAO-SMD氏、3位が神奈川県のSKI氏となった。特に2位のNAO-SMD氏と3位のSKI氏との得点差は1010点と非常にきわどい争いとなった。とにかく基本的にみんな敵の頭に連続ヒットを狙うことに終始したプレイスタイルが主流で、それにノーヒットボーナスを細かく加算していくのがスコアアップの秘訣となっている。

ここで見事1位に輝いたYsk－GN－与作氏の得点効率、稼ぎのポイントなどを引用すると、

「一人の敵も無駄にせず、コンボを続けて、頭を狙っていくだけ。続けられるところはノーヒットボーナスも続ける。あとは気合の早撃ち。9発／秒は必要かも…」

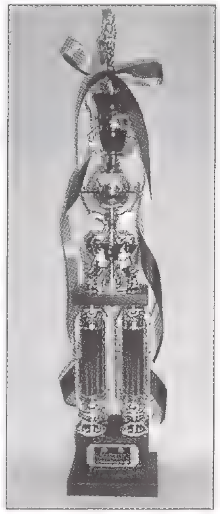
という話。これでも全体で10万落ちというのだから…。

今後もこういったキャンペーンをドンドンやっていこうと思うのでその時は君の参加を待ってるぜ。

スコアアタックキャンペーン結果発表　SCORE ATTAACK CAMPAIGN RESULT

順位	スコアネーム	スコア	申請店
優勝	Ysk－GN－与作	2,161,270pts.	ハイテクエンターテインメント・アーサー
2位	NAO－SMD	2,052,200pts.	ビックタイム
3位	SKI	2,051,090pts.	GAMEわいずまん

この豪華なトロフィーが君の手に!!



庄司先生原作の小説がビデオアニメ化！
『倒凶十将伝』来春ＯＶＡ化!!

REREASE

本誌でコラム連載中の庄司卓先生原作の『倒凶十将伝（とうきょうじっしょうでん）』が'99年5月にアニメ化されるぞ。同名の原作は、文庫で朝日ソノラマから10巻まで出ているが、ここで内容をちょっとだけ教えちゃおう。

「舞台は限りなく現代に近い未来。この世は人間界、魔界、そして仙界にわかれていた。400年前、人間界と魔界の支配をもくろんだ魔界の王『現世魔王』は、仙界から選ばれた人間界の倒魔士10人によって倒された。彼らを『十幽将』という。だが、封印間際に魔王が400年後の復活を予言したため、仙界の民は十幽将を400年後の現代に転生させる。覚醒した彼らは東京都K区の風印高校を舞台に、現世魔王の手下・凶魔たちと、転生した十幽将との戦いがくりひろげられる」

さらに細かいストーリーは原作のほうをチェックしてもらうとして、ここではだいたいのスケジュールをお知らせしよう。まずは、テレホンサービス（03-3463-6849・ファイブエース）でファンクラブ等の資料を取り寄せることができる。また通信環境のある人は、ホームページが始まっているので、下記のアドレスへＧＯだ。

http://www.5-ace.co.jp/tokyo10/

実際にビデオが見られるのは5月くらいの予定。続報が入り次第このコーナーなり、コラム内で紹介していこうと思うので見逃さないように。



光の幽将の転生「瀬具 十斗（せぐじっと）」とヒロイン「貫布ここの」。

最後に、せっかくなので庄司先生から一言コメントをもらったぞ。

「『倒凶十将伝』ＯＶＡ版の発売が間近に迫ってきました。原作とは一味違う展開に僕も今から期待しています。さぁ、次はゲーム化かな（笑）」

クリエイタースクールの学園祭!!
バンタンクリエイターズフェス'99開催!!

SCHOOL

ゲームやCGなどの各分野へ多くのクリエイターを輩出しているバンタン電脳情報学院が「バンタンクリエイターズフェス'99」を開催するぞ。日時はちょっと先だけど、来年の3月2日(火)、3日(水)の2日間だ。

今回で6回目を迎えるこのイベントは、ゲームクリエイター、デジタルクリエイターを本格的に目指す同学生が企画し運営する、学園祭の中で最も本格的で大規模なもの。今回も学生によるオリジナルゲームの展示やプレゼンテーション、そしてCGや映像、デジタルサウンド、アニメーションを学ぶデジタルプロトスタジオの学生の作品展示がEast Gallery(東京・恵比寿)で行われるのだ。行きたい人は、下記に問い合わせてみよう!



バンタンクリエイターズフェス'99
開催日程:1999年3月2日(火)、3日(水)
会場:**East Gallery**(ゲームスタジオ、デジタルプロダクトスタジオ)
みるく(デジタルプロダクトスタジオ)※
※3日(水)のみ
問い合わせ先:バンタン電脳情報学院 入学事務局
電話:0120-51-0505

なんと!賞品はMARVEL COMIC登場権!
アメコミ人気投票受付中!!

CAMPAIGN

小学館プロダクションが、日本語版アメリカンコミックスの創刊4周年を記念して「あなたが選ぶファン投票人気グランプリ…BEST OF THE BEST」を実施することになった。注目の賞品は、なんとMARVEL COMIC登場権!!すげえ!こんなチャンス、2度とないと思うぞ!詳しくは右を見よ!

11月の新刊



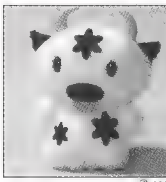
ヒーローズ・リボーン 7 定価1050円(税込み)
Xメン ゼロ・トレランス 4 定価1260円(税込み)

SHOPRO WORLD COMICS 創刊4周年フェスティバル
締め切り:1999年1月末日(当日消印有効)
内容:1.BEST COMIC SERIES/作品部門グランプリ
「小プロワールドコミックス」全作品の中から、あなたが好きな作品をひとつ選んでください。
2.BEST HERO/ヒーロー部門グランプリ
「小プロワールドコミックス」の中に登場するキャラクターの中から、あなたが好きなキャラクターを一人選んでください。
投票方法:小プロワールドコミックスの中または一部書店に置いてある「ファン投票人気グランプリはがき」に必要事項をご記入の上、一部書店に設置してある投票箱にご投函いただくか、50円切手を貼ってご返送ください。
賞品:当選者の顔と名前をMARVEL COMICの中に登場させてくれるというスペシャルプレゼント(1名)をはじめとして、DVDデッキやデジタルカメラなどの豪華賞品が当たる!

JOYPOLIS!
「家政婦おばタンの事件簿」新登場!!

【前回までのあらすじ】ジョイポリスはクリスマスイベントやTV生放送などで盛り上がっているのだった。
【今回のお話】そんなジョイポリスに新アトラクション「家政婦おばタンの事件簿~つばきの迷路~」が登場することになった!よっしゃ!

ちなみに「おばタン」とは、「尾畑えつこ」という45歳のおばさん。このアトラクションのオリジナルキャラで、家政婦かつアマチュア探偵という設定。きみは、おばタンと一緒に尾行、張り込み、情報収集、ガーボロジー(ゴミ調査)などのプロ級探偵テクを駆使し、浮気調査をおこなうのだ。「おばタン探偵セット」を身につけて館内の5つのコーナーをまわり、真犯人(つーか浮気相手)を推理せよ!正解者は浮気除け祈願の記念品がもらえるので実用性も十分だ!



これがメインキャラの「ももえ」。かわいい!

家政婦おばタンの事件簿~つばきの迷路~
期間:1998年12月19日(土)オープン
実施:東京・新宿・横浜・福岡・梅田の各ジョイポリス
所要時間:約20分
料金:500円

熱い冬コミをエレガントに演出!!
データイーストが冬コミに進出!限定グッズに注目せよ!!

PRESENT

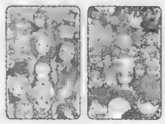
12月29日(火)、30日(水)…年の瀬もまっただ中の東京ビッグサイトで開催される「コミックマーケット55」(通称冬コミ)に、データイーストの出展が決定したぞ。で、当然気になるのはグッズの方だね!

REVIVE…~蘇生~ 超限定フレーム(額)入りハイブリッドテレカ4枚セット 10,000円



●希春、菜緒、玲子、由月のシルバー地超美麗テレカをゴールド箔の台紙に付け、さらに特製盾に収納した冬コミ限定セット!

マジドロ5周年記念テレカ3枚セット 3,000円
●マジドロは来年で5周年!マジドロ1、2、3の描き下ろしイラストをテレカセットにしたファン感涙ものの記念セットだ。



ここで我ら新声社ゲーメストブースのグッズも紹介しよう!

アートグラフィックシリーズ第1弾「画画/司淳」予価30,000円
●今回の目玉!"高額"だけど"高額"の理由がある!"高額"だから"良い"ではなく"良い"から"高額"をわかってもらえる人にお求めいただきたく思います。商品の内容はブースにてご確認下さい。今イベントのみの少数生産販売!
※本商品は極めて少数生産販売のためお買い求めの際はお一人様1点のみとさせていただきます。



部屋のインテリアとしても最高の品!

ところで、データイーストさんからプレゼント!「REVIVE…~蘇生~」特製ホログラムステッカーが、抽選で10名の方にあたるぞ。欲しい人は「インフォメ「ステッカーおくれ」係まで応募してね!

HIT prize

●そんなわけで、今回はプライズの雄・バンプレストさんのブツを紹介するぞ。これを見て欲しいものがあったら、東京ガリバーとかに行けばあるかもな。

手塚治虫キャラクターアクションフィギュア



●1月登場予定
●全5種類
●クレーンゲーム

一発目は個人的に好きな手塚治虫キャラのフィギュアだ。私も欲くなってしまったよ。フフフ…。

カードキャプターさくらポリストーンフィギュア



●1月登場予定
●全6種類
●クレーンゲーム

1月の要チェックプライズ。いろんなさくらが君にほほえみかける!編集部でもファンが多いので、欲しい人は堂々とトライするべし!!

ファイナルファンタジーVIII フィギュアキーホルダー



●2月登場予定
●全7種類
●コンビニキャッチャー

超人気ゲーム「ファイナルファンタジー」シリーズの最新作が、早くもキーホルダー化!!やってくれるぜ、バンプレストさん!登場が待ちきれないキッズは、こいつをゲットして心を満たそう!ちなみに3月にはフィギュアコレクションがクレーンゲームで登場するので、そっちもチェックしたほうがいいぞ!

さて今回は、バンプレストさんのご厚意により「手塚治虫アクションフィギュア」「カードキャプターさくらポリストーンフィギュア」を、各1名様にプレゼントするぞ!欲しい方を書いて「インフォメ バンプレスト」係まで送ってね!!たくさんの応募待ってるぜ!!

こんなに君はあったかいんだね

リトルラバーズシーソーゲーム　オープニングテーマ



プレイステーション用ソフト、恋愛テーブルトーク・ロール・プレイング・ゲーム「リトルラバーズシーソーゲーム」のオープニングテーマ曲のCDが発売！歌っているのはゲーム中に登場するキャラの声を担当している吉田古奈美、笹本優子、菅原祥子の3人！オリジナルラミカ付き！

CD：VICL−35035
価格：¥1155（税込み）
ビクターエンターテインメント

11/21 発売

カオスヒート

「TAITO G-NET」第一弾ゲーム



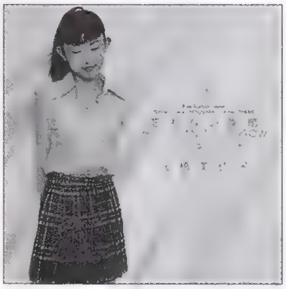
タイトーの新システム基板の第1作目「カオスヒート」のサウンドトラックが登場する！この曲を担当したのは「電車でGO！」「舞姫」などを手掛けた中山上等兵氏である。シンセとベースでこのゲームの世界を演出しているそのサウンドは、今までにない独特な雰囲気を生んでいる！

CD：ZTTL−0033
価格：¥2550（税込み）
ZUNTATA RECORDS

12/21 発売

忘れない季節

リトルラバーズシーソーゲーム　エンディングテーマ



リトルラバーズシーソーゲームものでもう1枚エンディングテーマのCDも発売された！こちらは日向ゆき役の高橋美佳子が歌っている。このCDにもオリジナルラミカが入っているが、オープニングテーマのものとは別柄！さらに高橋美佳子オリジナルメッセージ・レターが付いてくる！

CD：VICL−35040
価格：¥1155（税込み）
ビクターエンターテインメント

11/21 発売

ペンペントライアイスロン

サウンドトラック



陽気で茶目っ気たっぷりのキャラクター「ペンペン」たちのVGMがサウンドトラックとなって登場する！ゲームだけじゃなく、CDを聴いているだけでも思いっきり滑っちゃいそうなサウンドが全部で26曲収録されている！もちろん収録されているのはゲームで流れるVGMすべてだぞ！

CD：MJCA−00036
価格：¥2625（税込み）
マーベラスエンターテイメント

12/20 発売

幕末浪漫第二幕 月華の剣士

～月に咲く華、散りゆく花～

声優インタビュー

「幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～」のCDがサイトロンより2枚同時に発売されることに決定。その収録現場にお邪魔したぞ。

ARRANGE SOUND TRAX

氷上恭子インタビュー

某月某日都内某所で行われた「幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～アレンジサントラ」に収録されている高嶺響のイメージソング収録現場におじゃまして、響役の氷上恭子さんにお話を聞かせていただいた。



プロフィール：氷上恭子（ひかみ　きょうこ）「愛天使ウェディングピーチ」花咲ももこ役、「VS騎士ラムネ&40炎」カカオ役。現在、TBSラジオ系列「子安・氷上のゲムドラナイト」でパーソナリティーを勤める。江崎プロダクション所属

ゲーメスト・京城（以下G京）：今日収録された歌は非常に難しい歌だとお聞きしたんですが。

氷上恭子（以下氷上）：私ね、最近わかったんですけど、演歌の人みたいなんですよ。

G京：演歌ですか？

氷上：それでね、私の中に3拍子というリズムがなくて、今回それですごく苦労したんです。今回は響ちゃんのテーマソング的なもので、メロディもゆったりとやわらかいものなので自分の中で消化するのに時間がかかっちゃって。歌いだしの中で伝えたいところと、サビの中で伝えたいところが自分の中でごっちゃになっちゃって、ずいぶん悩んだんです。ああかなこうかなって。でも、聞いてる内にどんどんよくなる歌です。



G京：しっとりとしている歌ですよね

氷上：そうですね。聞いてると胸がきゅんとしてきますよね。

G京：氷上さんの中では高嶺　響はどんなイメージのキャラなんですか

氷上：けっして男っぽいと言うわけではないんですけど、クールな強さをがんばって出してる子です。でも響ちゃんは、本当はすごく女らしい子で、年相応に少女らしいところもあって、そういうところを隠して闘ってる、がんばっている子なんだなって思います。

G京：ゲームの声の収録時はどうでしたか。

氷上：ゲームの収録は1人で撮ることがほとんどで今回もそうだったんですけど、他の人がどう演じたかをディレクターさんに聞きつつ収録しました。もっと感情を抑えた子でいいよって言われて、もっともっと内側に押し殺してしゃべったほうがいいのかなと考えながら演りました。セリフがいっぱいあったらそこに答えもたくさん入ってるものなんですけど、セリフが少ない分、響ちゃんを理解するのに時間がかかりました。

G京：氷上さんは普段ゲームはプレイされるんですか。

氷上：ゲームセンターにはめったにいかないんですけど、響ちゃんは動かしてみたいと思ってます。家ではね、ゲームをやりだすとムキになってずっとやっちゃうんですよ。一回やりだすと6時間ぐらい平気で。次の日の仕事のリハーサルを後回しにしちゃうぐらい。だから、もうゲームのハードは家に置かなくなりました。



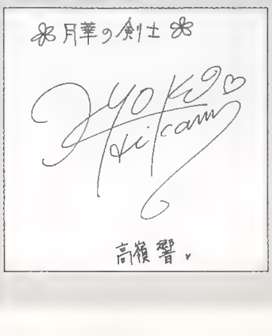


G京：では、最後にファンの人にひとことお願いします。

氷上：響ちゃんを強く強く鍛えてですね、最強のキャラにしてください。コマンドとかを上手に出して活躍させてくださいね。

プレゼント!!

氷上さんのサイン色紙を3名の方にプレゼント。宛先は、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 (株)新声社ゲーメスト編集部「恭ちゃんラブラブ　氷上恭子さんのサイン欲しい」係まで。〆切は99年1月30日消印有効



ドラマCD インタビュー

1月7日に発売される「幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ドラマCD」の収録の現場におじゃまして、声優の皆さんに今回のドラマの感想、そしてキャラクターへの思いを聞かせていただいた。



ゲーメスト京城：今回の収録はいかがでしたか？

骸役：モンスター前塚

　泣きますよ！手にハンカチを用意してから聞いて下さい。

神崎十三役：タイソン大屋

　いつもなにか食べてる役なんですけど、私生活でもそんな感じなので楽しくやれました。

雪役：西川　葉月

　月華のドラマは今回が2回目なんですけど、3人兄弟、楓と守矢と雪の関係がより近くなってると思うんです。物語の中の半年間の雪の成長みたいなものを表せればいいなと思って演じたんですけど、聞いた人の中に、去年とこういうふうに変わってきてるな、とか感じてもらえればうれしいです。今回は新たな展開に向かってそれぞれが旅を始めるところなのですが、そのへんをふまえて聞くと胸がじんとする話だと思うのでできるだけたくさんの人に聞いてもらいたいと思います。



神崎十三役　タイソン大屋さん

一条あかり役：麻績村まゆ子

　月華の剣士は楽しかったです。…まだ終わってないんですけど楽しかったです（一同爆笑）。

　今回のあかりちゃんはとっても大阪チックになっていて、大阪弁をかなり前よりも使っているんです。心も大阪に近付いていて、自分でボケて自分でつっこんだりとか、そういうお笑いさんみたいなのを勉強できました。今後に活用したいと思います。

　関西人らしさが増して、前よりプリチーな、とってもかわいいあかりちゃんになったので、今後も期待してください。

高嶺響役：氷上恭子

　私は今回から参加したのですが、みなさんが前回作られた月華の世界に飛び込んだ訳です。お話は非常にシリアスなんですけど、みなさん和気あいあいと収録されていて、私も横の方でぷぷぷ…と笑わせていただきながら楽しんでおります。



御名方守矢役　橋本潤さん



一条あかり役　麻績村まゆ子さん

楓役：水津光司

　楓くんはですね、少年の心を持ち続けているイメージがあったんですけど、今回は響ちゃんに訴えかけるシーンもあったりして、ああ成長したのかなと、台本を見た時に感じました。

　これからは、そういう成長の過程なんかも見ていってくれればなと思っております。

刹那役：山内圭哉

　私も今回が初めてなんですけど、このドラマをやって、やっとゲームの中の刹那が見えて来た感じです。ひとつひとつ確認してクリアになってきたとでもいうんでしょうか。刹那は「生ける屍」ということで、ゲームの声の収録の時も、キャラクターをつかむのに困ったり苦労したりして非常に印象に残っていたんです。



刹那役　山内圭哉さん

　今回そういう虚構みたいなものを自分の声だけでどこまで表現できるかに、再びチャレンジしました。自分のキャリアの中では新しいタイプの仕事なので、楽しんでやっています。自分でしゃべりながら、自分で「なんでやねん、お前」ってつっこんでしまったりとか（笑）。そういう意味でも楽しんでいます。

御名方守矢役：橋本潤

　守矢はいつもひとりしゃべらなくて、台本にはいつも「…」としか書かれてないんです（笑）。その「…」も毎回違っていて、愛を込めた「…」、悲しみの「…」、何もわかっていない「…」、それらをどう表現するかが、私の役者としての技量に関わって来るんではないかと。守矢と向き合っている時にはいつも緊張感をもって演じていたいと思っています。

　このドラマCDでゲームの中だけではわからないキャラクター同士の微妙な関係が見えてくるのではないだろうか。ますます月華の世界が広がること請け合いだ。



～ARRANGE SOUND TRAX～ 幕末浪漫第二幕
月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～
演奏：SNK新世界楽曲雑技団
CD：PCCB－00353　¥2940（税込）

～RADIO DRAMA～　幕末浪漫第二幕
月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～
CD：PCCB－00354　¥2940（税込）

99年1月7日同時発売！

Column Courtyard コラムの中庭

西谷亮の AKIRAがんばる！

Column:02

しばらくぶりです。こんにちは。

つい先日社員旅行でハワイに行って、久しぶりにスクーバダイビングをやりました。いや～いいですね、海の中って。本当にのんびりとした気分になります。勉強や仕事ばかりではなく、たまには息抜きするのも人生には必要だと思います。で、今回のお題ですが、「私の持論」について、大いに語ってみたいと思います。

人間31年間も生きてくるといろいろとこう、持論もできてくるもので、恥ずかしながらいくつかの持論を公表したいと思います。

●すべてのゲームは極まる

プレイヤーの立場としてゲームをプレイしたり、見たりしてきて、今まで極まらなかったゲームはまずないですね。どんなに難しいといわれたゲームでもたいてい極まっています。

人間ってすごいですね。そこに可能性がほんの少しでもあればそれを実行してしまいますもんね。いやー、実行する人、本当に感心します。でも、今でも気になっているのがグラディウスⅢなんですけど、このゲーム、エンドレスの人っています？あ、そうそう、一応「極まる」という定義ですが、ループゲームの場合はエンドレス、最後があれば当然クリアで、スコア、タイムなどが計算上の限界にほぼ近い（この辺ちょっと曖昧ですが）状態とします。また、物理的にプレイの続行が不可能になるゲームの場合はその時点までを最後と考えてください。

●人のプレイを3回見たら1回プレイしたのと同じ

うまいゲームプレイヤーほど人のプレイをよく見ています。実際、自分一人だけでプレイしているとどうしてもやることの幅が狭くなってくるので、ほかの人のプレイは意外な方法とかを見つけるいいきっかけです。あんな方法があったのか！と発見することや、客観的に見ているからこそおきるひらめきとかが結構あります。また、覚える系統のゲームではパターンの暗記に役立ちます。でも、あんまり見つめすぎて、相手を不快にさせちゃダメだよ。

●対戦格闘における「もう1回！」「最後の1回！」は最低でも後2～3回のことである

よく知り合い同士で闘っていて、負けがこんできたときなどにこういう人って多いですよね。こういった人が次のプレイで（特にまた負けた場合）素直にやめた状態を、私は見たことがありません。人によっては2～3回ではなくて、「自分が勝つまで」という意味だったりします。

●シューティングゲームで対戦は成り立たない

一応現在の私の考えでは成り立たないということになっています。そもそもシューティングという定義をはっきりしないといけないところですが、この考えの根本には「連続的に、また、無限に撃てる「弾」がある以上、結局はローリスクで確実に相手にダメージを与えられるため、それが一番有利になってしまう」という理論があります。現在のシューティング対戦に属すると思われるゲームは、何らかの方法論でこのことを解消するような仕組みになっていますが、本当に純粋な意味でのシューティングの対戦はやはり成り立たないと考えています。

…と、今のところそう思っているのですが誰かこの理論をうち破るような新しいゲームを造ってくれませんかね？

●ゲームは一日にして成らず

これには二通りの意味が込められています。一つはプレイヤーとして、ゲームを極めるためには多大なる努力、情報、時間、技術、お金（泣）、などが必要である。そんなに簡単にゲームが上達するはずもなく、先人たちは何らかのエネルギーを費やしているのだ、ということ。

もう一つはゲームを作成するにあたってのことです。これも本当に莫大なエネルギーが必要です。こんなに一生懸命に造っているゲームなのですから、みなさんもっとゲームを楽しんで、またとことん追求してプレイしましょう。ゲームはエネルギーの固まりなのです。

物事には何でも限界はあるもので、この持論に当てはまらないこととかもあるかとは思いますが、「ええー、違うじゃないか！」とかつっこまずに寛大な気持ちで見過ごしてください（と、最後に言い訳しておきます）。



ハワイでの西谷。海ボウズにあらず。

西谷 亮（にしたにあきら）
株式会社アリカ代表取締役。
長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。

内藤寛の GO!GO! Kandians

歌って踊れる世界最速の天才プログラマー

Column:01

ゲーム制作に携わているスタッフとして苦労することといえば、ゲームの制作そのものはもちろんですが、運動不足と食生活に困っているスタッフが多いことでしょう。

特にドタンバ状況（製品完成直前）で忙しくなってくると、寝食を忘れて作業に没頭せざるを得ない状況になりますが、健康のことを考えるとこれが非常によろしくないですね。

ゲーム制作の場合そう言う状態が結構長期にわたることが多いので体を壊すひとが多いようです。ドタンバでバタバタしない様に、計画的に仕事をこなしていけばイイのですけど…。

ところが毎回そうは思うものの、そうはうまく行かないのがゲーム作りの大変なところでしょうか。僕の場合忙しい合間、隙をみて寝ることは寝ているいるのですが、問題は食事の方です。僕は超がつくほどぐるめでへるしい志向なので、実は一日一回ハワイのタコベルと伊豆のうな重を食べないと欲求不満で、3日で死んでしまうという不幸な体なのです…たぶん。

「どこでもドア」が激烈欲しいところですがそういうわけにもいかず、ある日、何か良い物はないかと、とあるディスカウントストアのチラシに目を通しておりましたところ、ふとあるアイテムに目がとまりました。その名もホームベーカリー。ご家庭で無添加のおいしい焼きたてパンが作れますって奴です。「焼きたてのおいしい」にこの時期、チョットそそられるものがあったので、即購入！早速、会社の女のコに焼いてもらいましたところ、おいしいんですよ・・コレが・・。

無添加なので、体にもまたイイ！焼きあがるまで5時間ほどかかるんですが、徹夜仕事のあと仮眠をとっていると、パンの焼けるイイ匂いで目が覚めるんです。

そこへ焼きたての自家製パンのブレックファーストというのは、ちょっとなんかイイ感じでしょ？コレが朝だと絵になるんですが、残念ながら起きるのは夕方というところがちょっとオシイって感じでしょうか。

僕は食パンのなかの白いところが好きで、白いところだけくりぬいて先に食べるのがお気に入りです。え？耳はどうするのかって？ほら、耳って硬くてボソボソしてて…でも、おいしいですよね…たぶん…。

後でゆっくり味わって食べようと思ってとっておいたのですが、別の人に食べられちゃいました。ああ、よかった…もとい、いや～残念、残念…。でも、おいしかったそうです。やっぱ焼きたては一味違うようです。皆さんもおひとつどうですか？

<寛ちゃんのラジオ情報>

「TV Game Radions R」

各放送局毎週日曜日

21：30～22：00（東海ラジオ）
21：00～21：30（OBC）
26：00～26：30（KBC）
25：30～26：00（STV）

内藤 寛（ないとう かん）
株式会社クライマックス代表取締役。ドラゴンクエストⅢのプログラマーとして有名。現在、新作の制作に毎日多忙中

Column:03

オッキーのゲーセンに行こう！ 其の10

鬨鮎龍太郎（おきあゆりょうたろう）
2枚目から3枚目役まで広く役をこなす声優。現在は「MAICO2010」等に出演中。履歴作は毎号のカットを参照のこと。

　う〜ん、ヤバイ！
「何が？」
ん？担当の人に「ソロソロやばいんで…」って、今まで最悪の突っつき電話が…。
「JET!!!」
　あ〜〜〜!!そんな懐かしい技で倒されるなんて…幸せ…。
　とまあ、相変わらずの文字数稼ぎはこれくらいにしてと。「ダンス・ダンス・レボリューション」にハマって、落ちついてみたら他のゲームはあまりやっていないような。「ポップンミュージック」もあるんだけど、ハマりきっていないような気もするし。とりあえずコレにするか。しかしコナミはミュージック系のアーケードで本当に頑張っているなァ。「ポップン〜」なんか初心者でも入り込みやすい作りと、映像でいろんな年齢層の人が遊べるゲームになってる。一人でやるにはどんどん辛くなるので、二人プレイをおすすめするが、気楽なイメージで楽しんでほしい。「レゲエ」やら「ディスコ」やらいろいろとあるけど、俺は「アニメヒーロー」だっけ？コレをすすめる。ゲーメスト読者なら、ハマってくれるに違いない。きっとワクワクしながら、手を痛くしちゃうぞ〜〜〜〜！
「ビートマニア」「DDR」「ポップン」といい、どうしてこうも、ヘトヘトになりながら楽しめるゲームが多いんだ。ゲーセンでやるのが恥ずかしいというアナタ。朗報！来年2月にPSとDCでこの「ポップン」が出るぞ!!しかも、あの操作盤も同時発売。スバラシイ。オイラは絶対買う。きっと買う。だから君もアナタも買いなさい。別にコナミの手の者じゃないけどね。
　話はまたまた「DDR」に戻るけど、何アレ？あのアナザーモード!!ついていけないじゃないか、まるで。さらし者だ。しかし負けん。俺は負けんぞ。この鬼の手にかけて、正々堂々と試合開始！
　ああ駄目だ。また内輪受け。しかし、このコラムもいつまで続けられることやら…。最近どんどん不安になっていく。よく10回続いているな。んじゃ、ここで家庭用ゲームのお知らせ。「ガイブレイブ2」「ジオメトリーデュエル」「スーパーロボット大戦F」などに出ておりますので、新年に向けてプレイしてみてください。あとアニメではビデオ「ガラスの仮面」で桜小路優（さくらこうじ　ゆう）をやることになりました。皆さん、観てやって。



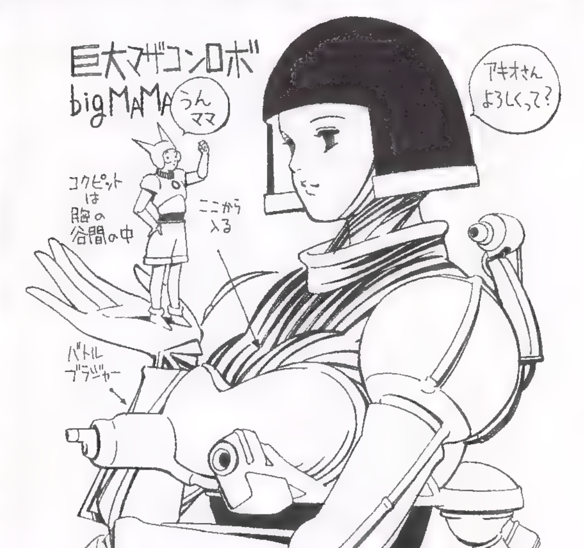
カット：奥谷かひろ

Column & Illustration　連載第10回

庄司と加藤＆後藤の あたま てらぴ〜

加藤洋之＆後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。



　そんなわけで11月吉日現在、まだ『ドリームキャスト』の予約が出来ないでいる庄司卓だ(;_;)／。それはさておき、いよいよ年末になって参りましたなぁ。……と、いってもこれを書いている時点では、まだ11月の上旬なので、それほど年の瀬気分は盛り上がっていないのだが、考えてみればもうすでに年賀状は売っているわけで、世界は刻一刻と年末に向かって突き進んでいるのだ。そんなわけで今回は割りとありがちに今年の一年のアーケードゲーム業界のことなんぞを振り返ってみたりしよう。もっとも業界の未来を案じた冷静かつ客観的な分析は、他の方にお任せするとして、ここは例によってわしの独断と偏見に感想を述べさせていただくぞ。
　一言でいうと今年は格闘ゲームが一段落して、その代わりに音楽ゲームや釣りゲームを中心とした大型筐体物がまた流行の兆しを見せ始めたということになるのだろうか。もっともわしは生来リズムオンチゆえ(^^;)音楽ゲームにはちとのり遅れ、釣りにも興味がなかったもんだから各種釣りゲームにも縁が薄かったのだな。そんなわけで今年、はまったものはと思いつくまま列挙すると……。『バーチャロン　オラトリオ・タングラム』『マーヴルVSカプコン』『エスプレイド』『月華の剣士』『ライデンファイターズ2』（順不動）といった感じだろうか。やはり個人的にやり込むゲームとなると、まだ格闘とシューティングということになるようだな。それと今年後半から『スパイクアウト』『カオスヒート』のような、割とオーソドックスなアクションゲームが息を吹き返してきたのが、個人的には割とうれしい。特に今のお気にいりは『カオスヒート』だ。なんといってもイベントシーンでの美月ちゃんのお尻が……。いや、何でもない。忘れてくれたまえ(^^;。
　個人的に今年ナンバーワンのゲームというとちと考え込んでしまうのだが、注ぎ込んだ金額的にはやはり『オラトリオ・タングラム』ということになるのだろうが。リフレクトレーザーが出せるまでいくらかかったことか。この拙文が掲載される次の号で、ゲーメスト大賞が発表されるそうだが、読者の皆さんが選ぶ今年のナンバーワンゲームは一体なんであろうか今から楽しみである。
　それはそうとゲーメスト大賞といえば、ちょっと気になっていることがあるのだ。毎年、ベストキャラクター賞を受賞したキャラの等身大ポスターを、ゲーメストさんの読者サービス部で作成しているようだけど、例えば今年『オラ・タン』のフェイエンや、『キカイオー』のディアナ17が受賞してしまったら、果たしてそれでも等身大を作成するのだろうか？　全長十数メートルの美少女ロボの巨大ポスター。う〜〜む、是非作ってほしいぞ。いや、買わないだろうけどさ。貼るとこないし(^^;。

キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て!」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方
応募用紙を使用し(コピー不可)、必要事項を書いてください。原則、B~Dは有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋(神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受け付けております)で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。
C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト(7cm×7cm)や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●
掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ(小):ネーム59文字。 イラスト・写真不可。掲載料無料
Bサイズ(中):ネーム150文字。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Cサイズ(中):ネーム53文字。 イラスト・写真可。 掲載料1000円
Dサイズ(大):ネーム166文字。イラスト・写真可。 掲載料3000円

●住所公開・非公開について●
直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●
■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。 ■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。 ■数字は1マスに2文字書いて構いません(半角扱い)。 ■特殊な文字は掲載できない場合があります。 ■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、■連絡先アドレスの欄には記入せず本文欄に連絡先などをすべてご記入下さい。 ■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません!●
■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換(ゲームソフトやビデオソフトなど) ■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買 ■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの ■公序良俗に反するもの ■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの ■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの ■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの ※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意!●
■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむをえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。 ■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。 ■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。 ■応募後、2カ月以上経過しても掲載されなかった場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

掲載に関するご質問は、祝祭日をのぞく月曜から金曜までの午後1時から6時まで受け付けております。

TEL.03(3293)9483

宛先
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 「クロスマーケット」掲載希望係

締切:毎月5日ごろ
※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行 株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券 500円割引 GM 1/15号
※コピー不可

キ リ ト リ

X-MARKET応募用紙
※コピー不可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ (AからDまでのいずれかにマルをつけてください) A・B・C・D

■掲載ジャンル (ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください)
①ゲーム全般 ②アニメ、特撮など映像メディア全般 ③コミック ④同人誌 5コスプレ 6模型関係 7トレーディングカード ⑧声優、芸能 ⑨パソコン ⑩その他

■掲載内容 (募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください)
①売ります ②ゆずります ③買います ④ゆずってください ⑤友達募集 ⑥会員募集 7交換 8原稿執筆(します&募集) ⑨私(達)に注目して ⑩その他

■キャッチタイトル 掲載内容をひとことで(10文字以内)

■都道府県名 ■性別 男・女 ■年齢 歳

■学年 小・中・高・大 年生 ■職業

■連絡先アドレス (38文字以内)
ダイレクト・転送サービス (どちらかにマルをつけてください)

■本文 (A 住所や電話番号など連絡先込で59文字まで B 150文字まで C:53文字まで D 166文字まで)

C A B D

■公開用氏名 (10文字以内)

住所 フリガナ 〒□□□-□□□□

氏名 フリガナ

電話番号 ( ) —

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか? 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

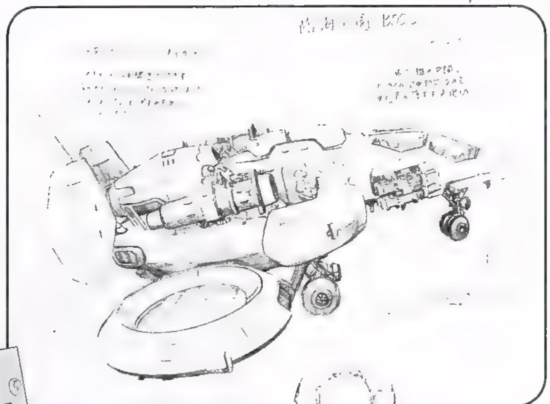
[エスプレイド] 設定資料集

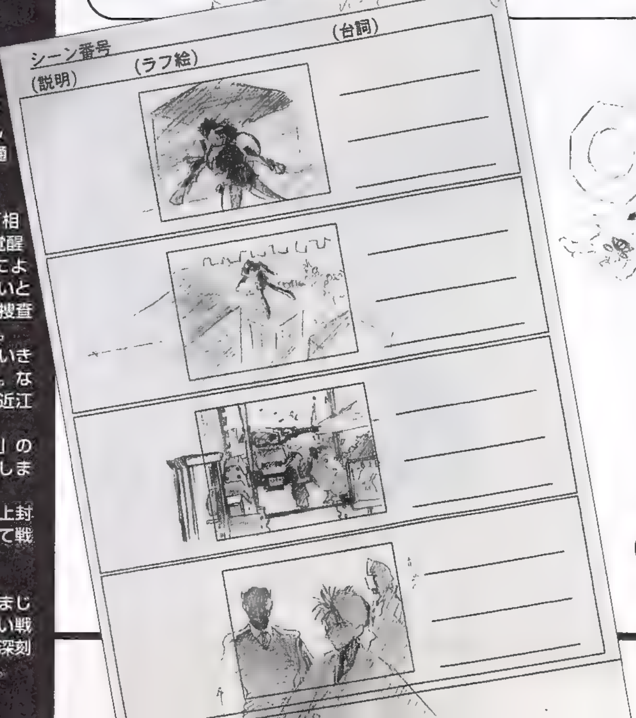
少し遅くなったが、今なお人気の高いアトラス・ケイブのシューティング「エスプレイド」を特集。しかし、ＪＢが男だったとは…。

超能力大戦発動！











絵コンテ&イメージスケッチ

かなり詳細に演出イメージが固められている。

S T O R Y

西暦2018年東京。
この時代は、著しい湾岸都市計画によって海を埋め立てられ、東京湾に新しくウォーターフロントを造り出し、「鳳凰区」「台場区」「湾上区」とよび、人の生活の場を拡げていた。
そして時代の裏側では「ESP者」と呼ばれる超能力者による犯罪が多発し、それに対抗する手段も乏しく、人々は「ESP犯罪」という見えない恐怖に怯えていた。

そんな中、「夜叉」というESP者達を束ねる犯罪組織が動き出し、経済はおろか政界にまで深く潜り込み、その力は今や世界を動かせる程までに発展していた。そして夜叉は、対抗組織の成長防止、かつ自規模拡大の為に、都内に大捜査網を敷き、ESP者がPK使用時に出すという「DRIVE波」を探知するレーダーで次々と組織のしもべを増やしていったのだった。

惨憺たる東京のありさまを見かねた阪神国際警察は少数ではあるが署内に対ESP犯罪機関「JUDGE」を設立しその対応に乗り出した。

一方「夜叉」は自衛隊を支配下に置き「湾岸自衛隊」と称して自ら支配する首都圏を守らせた。
帝都はもはや城塞と化していたが、実際そこで生活する人々によってはなんのことはなく、何も知らされずに普通に生活しているのであった。

そんな東京の鳳凰高校に通う主人公「相模祐介」は幼い頃からESP者として覚醒していたものの、生まれ持った能力による苦い経験で、いっさい能力は使うまいと心に決めていたため、偶然にも夜叉の捜査網にも触れず普通の生活を続けていた。
そんなある日、クラスメイトの一人がいきなりESP者として覚醒してしまった。なにも知らずPKを使い続ける覚醒者「近江覚」。
その元にDRIVE波を探知した「夜叉」のスカウトマンが現れ覚を連れ去ってしまう。
幼い頃の経験からか、祐介は10年以上封印していた能力を解き放ち夜叉に対して戦いを挑んだ。

予想だにしてなかった自分の能力の凄まじさと、「夜叉」と「JUDGE」の激しい戦いを目のあたりにし、祐介は重大かつ深刻な状況を思い知らされる事になる……。

JB-5th



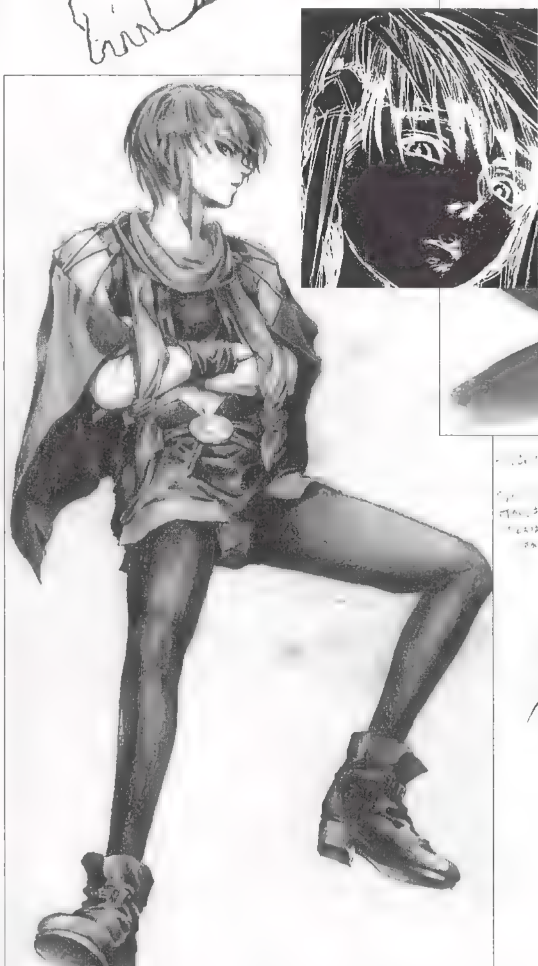


ジェイビー・フィフス

ロシアのESP者養成組織で育てられたESP兵器。
ロシア政府に「夜叉を壊滅せよ」という命令を受け、日本に密入国した。
コードネームは「ブラックピーターパン」。
適任者として組織に連れられた時から幼い頃の記憶を消され、冷血な殺人兵器としての洗脳を受けた。
しかし、おぼろげに浮かぶ消されたはずの記憶によって苦悩する。
反抗的でマイペースな性格。
自分の考えを人に悟られる事を嫌うひねくれ者。
現在14歳。

●身長　165cm
●体重　55kg
●血液型　B型

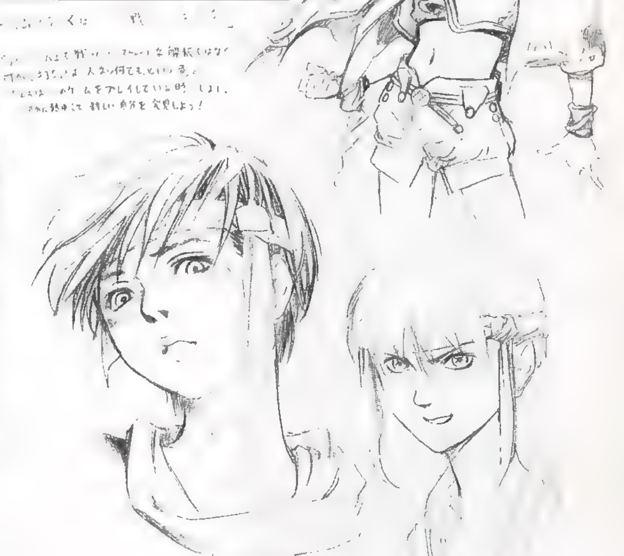




COMMENT

夢を壊す「悪いピーターパン」というものを描いてみたくてエスプに登場させました。人の命など屁とも思ってないような極悪な少年なんですが、作品の中で成長していきます。「改心」をテーマとしたキャラクターです。（井上）





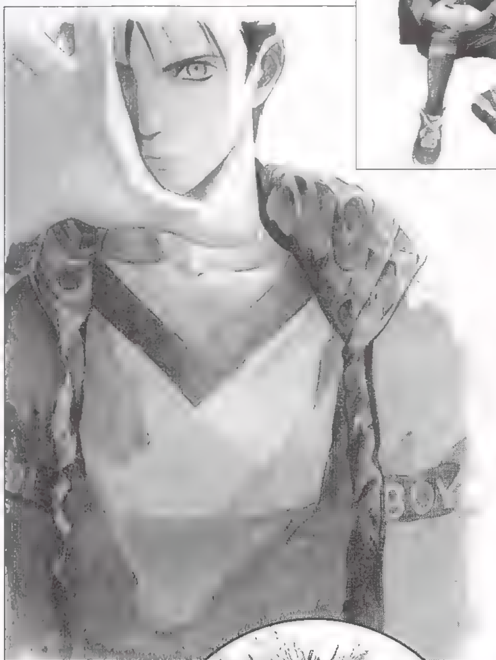




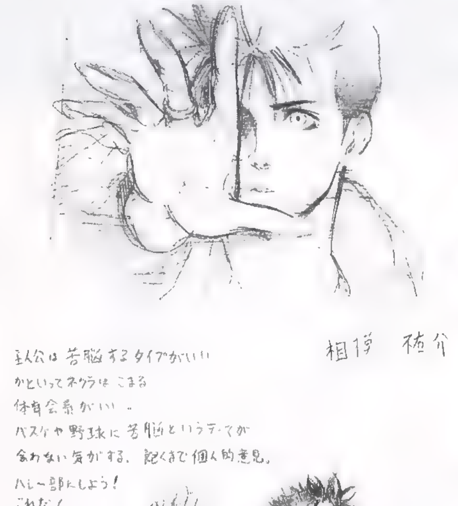
COMMENT

苦悩する主人公というのにしたかったんです。自分の能力だったり友人関係だったり、そういった悩みを持たせる事によって、キャラクターがより身近に感じられると思うんですよ。あとは、あまり暗いイメージにならないように体育会系にしてみました。(井上)











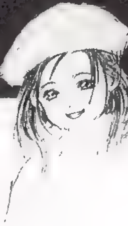


さがみ　ゆうすけ

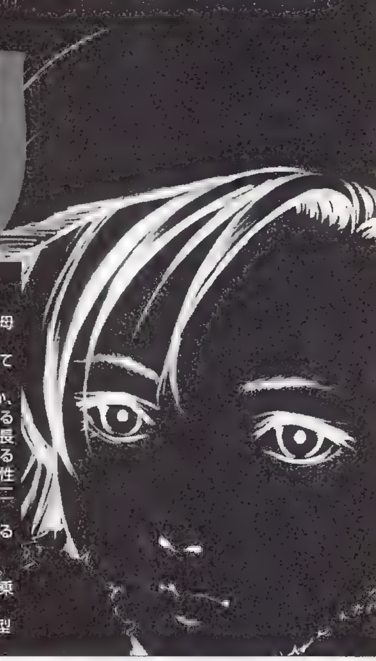
鳳凰高校に通う17歳で、学校ではバレー部に所属している。7歳の時ESP者として覚醒し、その後間もなく両親を亡くすが、死因は未だ不明。
今は叔父夫婦に引き取られ鳳凰区に住む事になる。
超能力を絶対に使ってはいけない、と叔父から強く言われていて、自分でもこんな力に頼った生き方はしたくないと思っているため、10年間超能力を使わず夜叉のESP者捜索レーダーにかかる事なく生活していた。
わりと冷めた性格で目立つ事を嫌う。
正義感は強いが、それをはっきり示す事に照れを感じ、なかなか実行に移れない自分に不満を持っている。
●身長　182cm／●体重　65kg／●血液型　O型

相模祐介



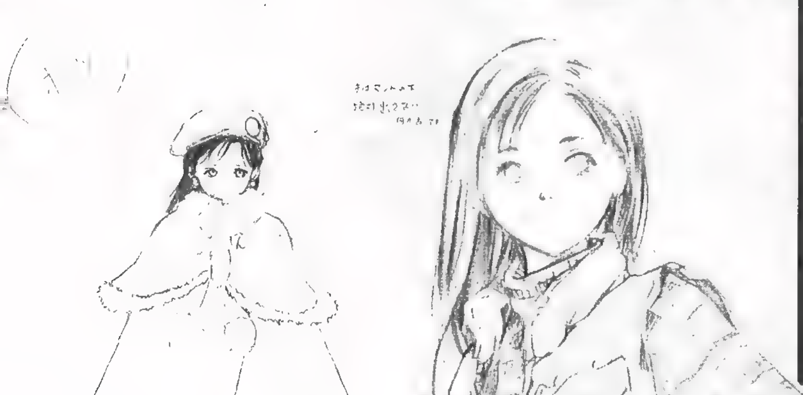


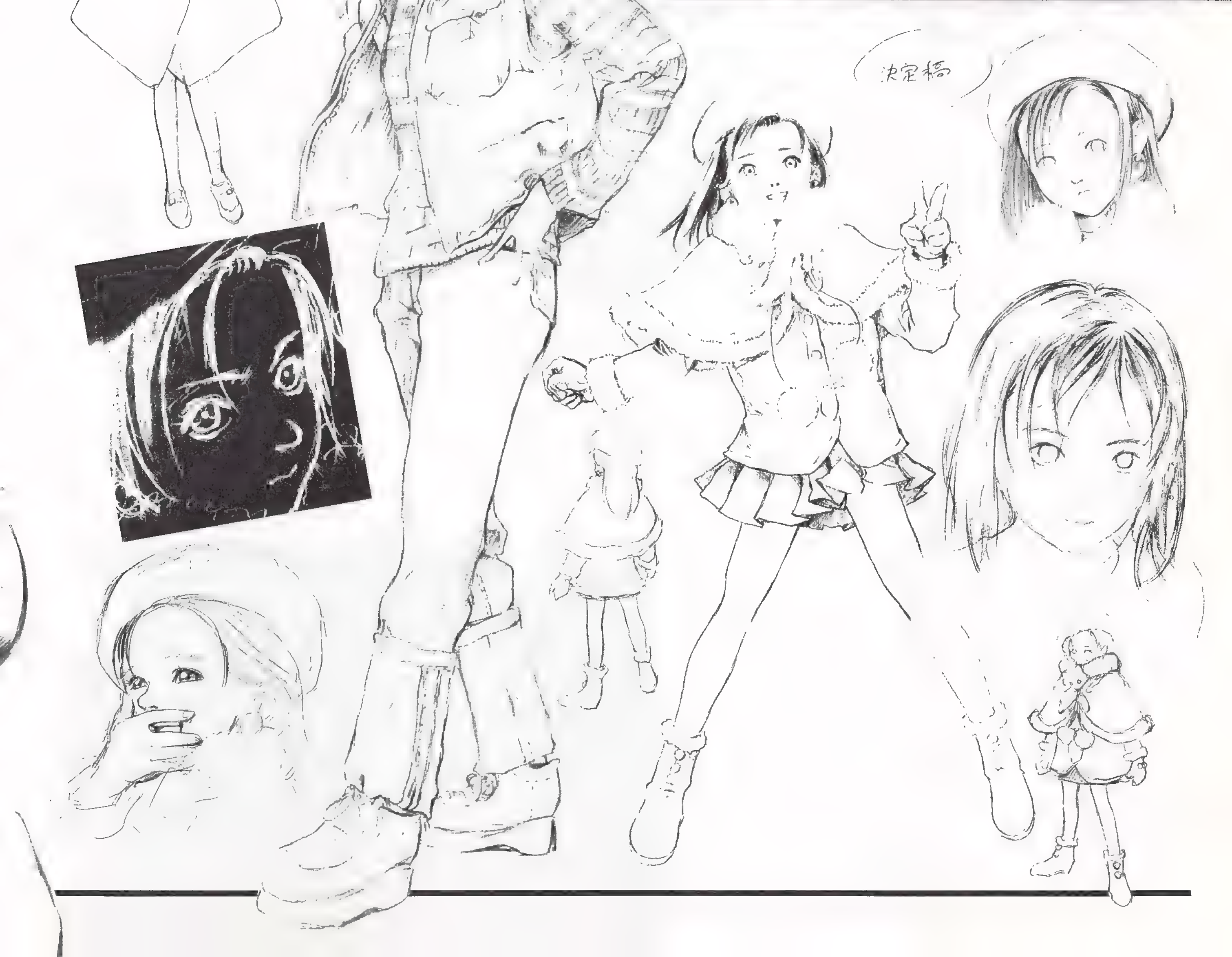
美作いろり



みまさか　いろり

出産時の難産で、生命の危険を感じそこで覚醒。母体を破壊して生まれた。
その後JUDGEの元で保護され、父親とは別居している。
JUDGEの手で特別なあつかいで育てられたせいか、まわりの人間に迷惑をかけまいと元気に明るくふるまう自分と、特殊な能力を身につけてしまい、成長するにつれ強大になってゆく力の恐怖に悩まされる自分とが複雑に絡み合い、感情が高ぶった時に理性が抑えられなくなったもう一人の自分が現れる、二重人格者となってしまった。
見た目のわりに大人的考え方をしている。マセてるとも言う。
積極的かつ行動的でおてんばな、現在11歳である。
京都出身。JUDGEのESP戦闘員として首都圏へ乗り込む。
●身長　138cm／●体重　32kg／●血液型　A型





ESPRADE



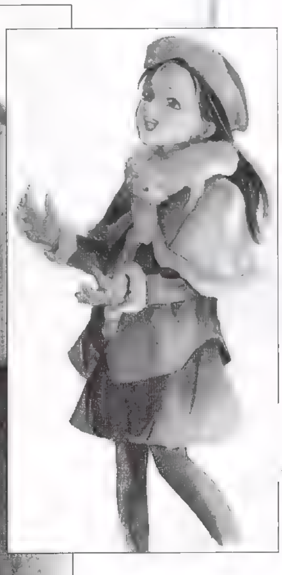


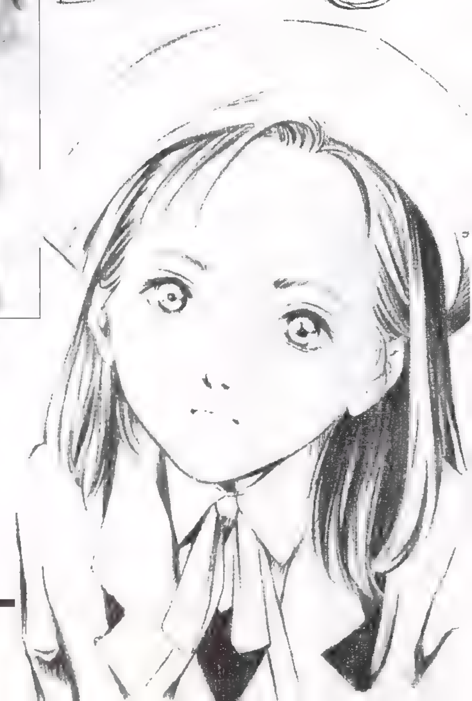
COMMENT

ボロボロになるまで戦う女の子と、子供だからといって容赦されない厳しい世界を表現したくてこのキャラをつくりました。「最近の若い者は」と言われないぐらいしっかりした、自分に厳しい性格を可能な限り表現してみたつもりです。（井上）





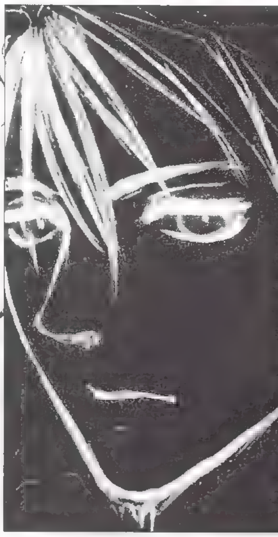












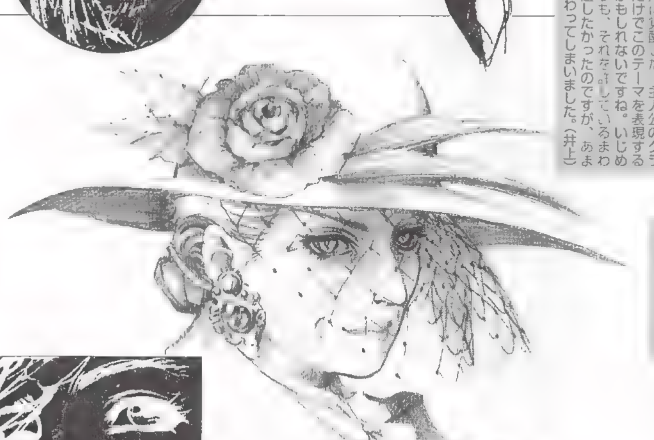
近江　覚

おうみ　さとる

どこにでもいそうな、目立たない平凡な高校生。周囲に流されやすく自我を出さないその性格が、都合の良い便利屋として利用される原因にもなっている。主人公の一人、相模祐介のクラスメイトであるが、互いの中にどこか共通している部分があると感じているものの接点がある訳でもなく仲もそれほど良くはない。イブの日の終業式後、悪友達からの陰湿な嫌がらせと暴力に遭い、いきなりＥＳＰ者として覚醒してしまった彼は夜叉のスカウトマン達に連れ去られる。しかし、今までの鬱積していた感情を吐き出すかのごとくＰＫを使い無差別攻撃を繰り返す覚醒者「近江覚」には、もはや善悪の判断さえもつかず級友の相模祐介によって葬り去られるのであった。自らの肉体を進化した覚醒後の彼の姿はグロテスクであり悲痛感さえ覚える。

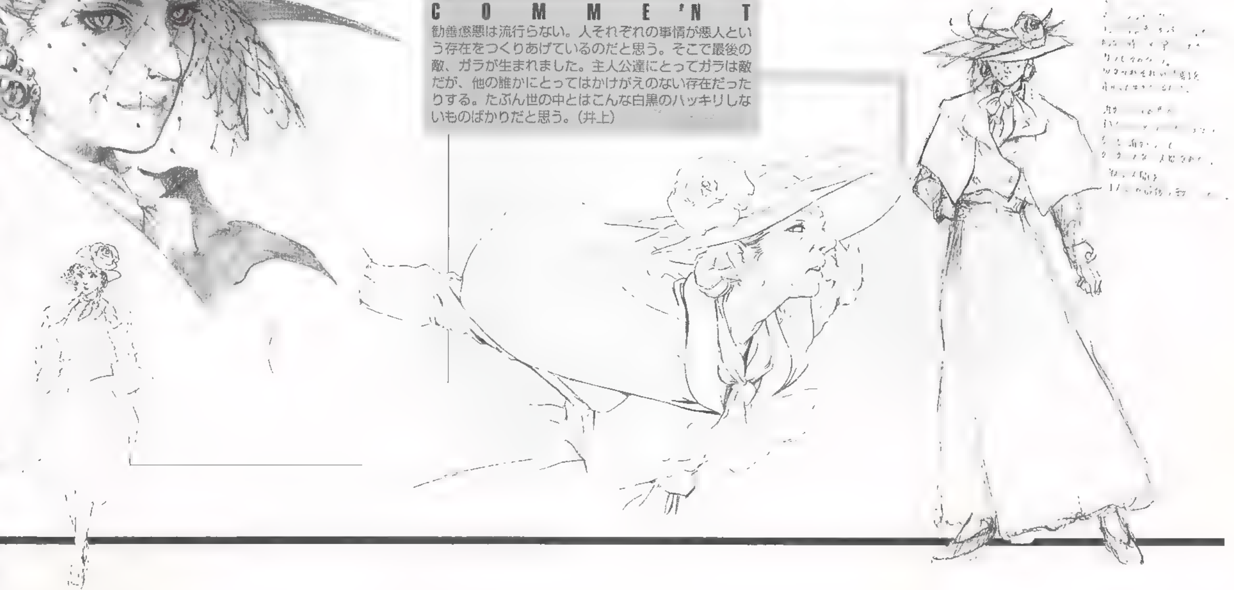
COMMENT

いじめにより超能力に覚醒した、主人公のクラスメイト。ゲームだけでこのテーマを表現するのは無理だったのかもしれないですね。いじめをしている人間よりも、それを許しているまわりの環境を問題提起したかったのですが、あまりにも中途半端で終わってしまいました。（井上）



COMME'NT

勧善懲悪は流行らない。人それぞれの事情が悪人という存在をつくりあげているのだと思う。そこで最後の敵、ガラが生まれました。主人公達にとってガラは敵だが、他の誰かにとってはかけがえのない存在だったりする。たぶん世の中とはこんな白黒のハッキリしないものばかりだと思う。（井上）







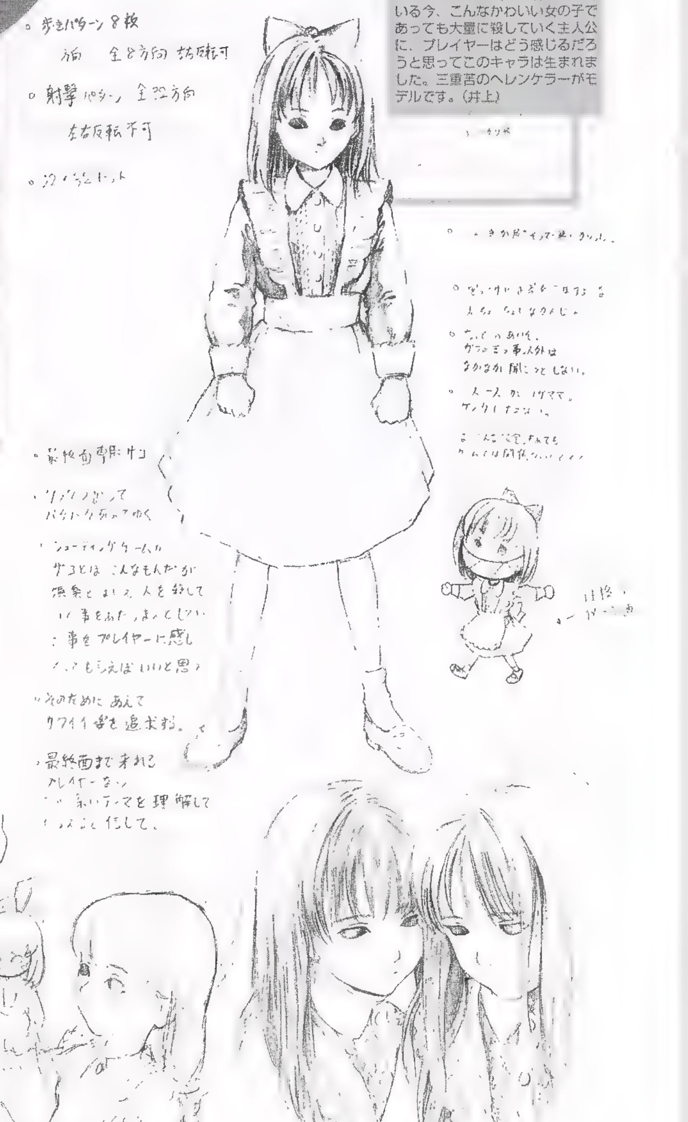
アリスクローン

ありすくろーん

本名不祥。出生地不詳。夜叉総帥ミズ・ガラの有能にして忠実なマスコットである。孤児であった彼女は幼い頃から施設に身を寄せていたが、その秀でた能力と不幸な境遇に惹かれたガラ婦人に引き取られ、共に日本へ渡って来たと言われている。事故で家族を失った、将来を悲観した両親に捨てられた、ロシアのＥＳＰ養成機関のサンプルだった、など出生について色々と取り沙汰されてはいるものの、その真相を知るのは、唯一彼女が心を許したガラ婦人その人のみである。生まれながらにして視力はほとんどなくそのためか発達した感覚で半径20m以内に存在するすべてのものを認識・攻撃するという能力を備えた夜叉屈指のＥＳＰ者であり同時にガラ婦人の精神バランスを保つキーパーソン的な存在でもある。視力をほとんど失っているとはいえ微かな機能を残した眼球をあえて外したのは現世（うつしよ）の「汚れたのも・醜きもの」を視界から排除したいというアリス本人の意志と戦闘の恐怖感から少しでも解放してやりたいというガラ婦人の優しさからである。13回目の誕生日に自殺。原因は不明。だがその７年後、クローン技術を手中に納めた夜叉はガラ婦人の指示 の元、アリスの再生に成功し総本部のセキュリティーコマンドとして配備する。尚、マスターとなったアリス本体の亡骸は当時の姿のまま、ガラ婦人の特別室に安置されているという。

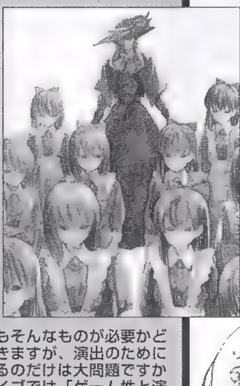
COMMENT

娯楽とはいえ、人をバタバタ殺していくゲームが当たり前になっている今、こんなかわいい女の子であっても大量に殺していく主人公に、プレイヤーはどう感じるだろうと思ってこのキャラは生まれました。三重苦のヘレンケラーがモデルです。（井上）





LAST COMMENT



今回のエスプレイドは「ゲーム性と演出の両立」を大前提とし、その中で可能な限りテーマ性のようなものを追求してみましたがいかがでしたでしょう。怒首領蜂では岩や鉄板に覆われた背景にメカづくしで…。こういった硬派路線もいいのですが、どこにもテーマ性や感情移入の要因がなかった事に前回は物足りなさを感じました。そもそもそんなものが必要かどうかも疑問に思えてきますが、演出のためにゲーム性が損なわれるのだけは大問題ですからね。これからもケイブでは「ゲーム性と演出の両立」にこだわった作品づくりをしていきたいと思います。これからのケイブ作品にどうかご期待ください。

ディレクター　井上淳哉



ガラ婦人

小野　ガラ

本名　小野ガラ。ロシア人と日本人との間に生まれたハーフ女性。

1998年４月、ロシアにて婚約者がＥＳＰ犯罪の犠牲となり、心に深い傷を受けた彼女は終生の独身を誓う。しかし皮肉にも自らもＥＳＰ者として覚醒していたが故に、犯人の検挙は無論、処罰など望むべくもないと悟りそのＥＳＰ犯罪を放置した社会への復習を果たそうと決意する。経済力、国民性、そしてなにより容易に地下活動が行える環境に魅力を感じ、第二の故郷「日本」へ単身で渡った彼女は、その若さと引き換えに己の全ＥＳＰ能力を使い優れた、より多くのＥＳＰ者達を組織することによって、非合法ＥＳＰ機関「夜叉」を創設するのであった。以後、水面下での政治的な裏工作を駆使して人を支配・懐柔し大規模なまでの拡張を遂げる。人を殺める事を嫌い、部下をいたわる感情も残ってはいるが、自分の脅威となりうる者、手中に収まらない者、取り分けＥＳＰ者に対しては執拗なまでの攻撃を加え抹殺を図り、「ＪＵＤＧＥ」と激しい抗争を繰り返す。その二面性は、。一女性としての「小野ガラ」と夜叉の総帥である「ミズ・ガラ」の狭間での葛藤がもたらすアニマリズムそのものなのかもしれない。異能力を使い続けてきた外見は、高齢の老婆にしか見えないが実は　４０歳である。

東京ガリバー通信

第60号

ラル大尉、ドズル中将、ハマーン様、ガトー少佐、そしてエマ中尉ありがとう!!
待望のガンダム専門ショップ「ガンダムコーナー」が11月21日にオープンしたぞ!!

BANPRESTO

おそるべし!!「ガンダムコーナー」

今回は東京ガリバー松戸店のあるピアザ松戸の地下1階コントンタウン内にオープンしたガンダム専門店「ガンダムコーナー」に行ってきたぞ。

ワクワクしながらエレベータを降り最初に目に入ったのは驚くほど大きいガンダムの胸像だった。これは実際に行ってその大きさを確かめてほしい。

店内に入ると設置してある3つのモニター（巨大なスクリーンあり）から「ZZ」、「F91」が上映されていた。ここでは常にガンダムシリーズを上映しているのだ。コレはガンダムファンにはたまらないサービスだろう。

さらに、奥のほうには、アムロとシャアの実寸大と思われる制服にノーマルスーツ、一年戦争で実際使用された兵器、銃器類の数々が展示してある。個人的に嬉しかったのが、ソロモン攻防戦時、ドズルが生身でガンダムに挑んだ時に使用した無反動ライフル銃まであるのだ。一見の価値有り。



ガンダムの胸像の横にはマジンガーZと仮面ライダーの胸像が…。

しかし、この店の魅力はなんと言ってもガンプラだろう。まず、ガンプラの数がすごい。これほどのガンプラが置いてある店はほかでは見たことがない。それもそのはず、ここはほぼすべてのガンプラが揃っているとのこと。しかも、シリーズごとに分けられているので、とても探しやすい。

そして、多数のプロモデラーの作品が展示してあるのだ。その数といったらもう、じっくりと見てたら一日では見終わらないほど。これだけのプロの作品が展示してあるところは、ここだけしかない!と断言できる。

また、コントンタウンではお客様が制作した作品を1カ月間ショーケースに展示してくれるサービスも行ってる。ジャンルは一切問わないのでガンダム以外でも問題なし。モデラーの方たち、会心の作品をギャラリーに見せつけてやろう。



これはほんの一部。本当に一日中見ていても飽きてこない。

このほかにも、もはや伝説となったガンダム格ゲーの続編「機動戦士ガンダムEX REVUE」（しかも1回フリープレイのおまけ付き）、ここでしか手に入らないガンダムの超合金、設定資料集、LD、塗料や工具まで揃っているのだ。

ここはまさに、ガンダム天国なのだ。ガンダムファンならきっと満足できるだろう。

東京ガリバー松戸店（なんとDDRが4台!!）に遊びに行った際には「ガンダムコーナー」にも足を運んでほしい。もう一度行きたくなるはずだ。その時は是非、友達も誘ってあげよう!!

取材が終わったあと、しっかりガンプラを買い、さて帰るべかと店内を見渡したときにふと、「まだ、ボクには帰れる場所があるんだ、こんなにうれしいことはない…」というアムロのセリフを思い出した。そう、ラァには悪いが僕たちは帰れる場所があるのだ。

MAX渡辺のプラモ道場開催中!!

プラモを作りたいけれど、まわりに教えてくれる人がいないよ～と悩んでる人から、俺はプラ版で家を建ててやる!!と意気込む人まで絶対に役に立つのがこのプラモ道場だ。

ここは、通常はレンタルスペースとなっている。個人では所有しにくいモーターツール、エアブラシ塗装、日本にはここにしかないであろう排気設備の整った塗装ブースも完備。プラモ制作の設備がバッチリ整っているので、「ガンダムコーナー」でプラモを買ってそのままここで作れるってわけ。ただし、工具は自分で持ってくるようにね。

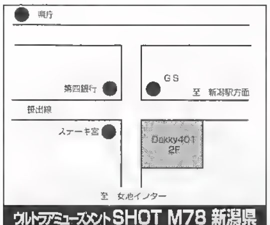
また、週末にはプロモデラーのMAX渡辺氏などを講師に迎え、模型教室を開催している。

この道場さえあればプロモデラーも夢じゃない?!

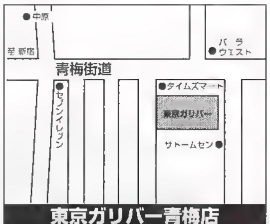


ウワサの塗装ブース。ここだったら思いっきり塗装ができるはず。

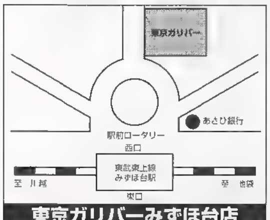
「ガンダムコーナー」「プラモ道場」
問い合わせ：コントンタウン
電話：047(367)1200



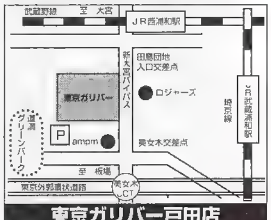
ウルトラアミューズメントSHOT M78 新潟県
〒950-0962 新潟県新潟市出来島401Dakky401内2F
（新潟駅よりバス出来島または上近江で下車3分）
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



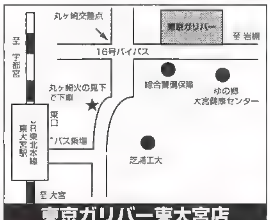
東京ガリバー青梅店
〒198-0024 東京都青梅市新町9-2020
（JR青梅線小作駅よりバス5分 中原より徒歩5分）
TEL.0428-32-5881 FAX.0428-32-5776



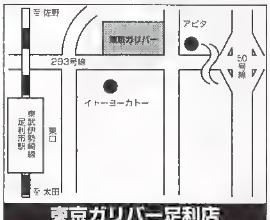
東京ガリバーみずほ台店
〒354-0000 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



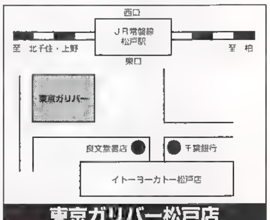
東京ガリバー戸田店
〒335-0032 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330-0001 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線 東大宮駅よりバス5分 丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒362-0823 栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線 足利市駅より徒歩10分）
TEL.0294-71-9797 FAX.0284-71-9744

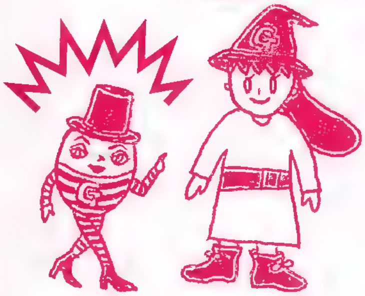


東京ガリバー松戸店
〒271-0092 千葉県松戸市松戸1230-1
ピアザ松戸1・2F（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。 http://www.banpresto.co.jp

ゲーメスト アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康



Ⓜ「ついに次号で、ゲーメスト大賞発表だねえ」
福「今年度もビッグタイトルがたくさん出ましたねえ。Mioさんの心のゲーメスト大賞は何？」
Ⓜ「んとね…（思い出がジャイアントスイングのごとく大回転）ヒ・ミ・ツ♥　アンタはどうなの、サクタロフ博士？」
福「そりゃもう堕…ごめんクラス特Aの禁句だったよ」
Ⓜ「そう…（まだ回転中）そういえば、そろそろ裏メスト大賞もあるっつー」
福「担当的には掲載してもシベリア送りされないクラスのマイルドでなネタがいいな（絶対無理）。回転するか」（みんなのマイブームゲームを送ってねMio＆マンガで応募するのもいいね福田）

ポップン友情日記

今月のいっぱつ

☆○月×日

いつも通り、予備校の休み時間に友人二人とゲーセンに入った。

A「いやー、やっぱり生き返るよな」
私「まったくだ」
B「今日は何する？」
私「そうだな…」
A「おい、あれ何だ？」

Aが指差したほうを見ると、薄暗いゲーセンの中にハデな色をした大型筐体が。

B「『みんなでポップン』？なんじゃ、ありゃ」
私「あー、『ポップンミュージック』だろ、あれ」

すかさずゲーセン豆知識を披露する。

A「どんなやつ？」
私「『ビートマニア』を簡単にしたみたいなやつだよ」
A「ふーん」

「ビートマニア」と聞いて、音楽に関心のない友人二人は興味をなくしたようだったが、私は逆にメラメラと闘志がわいてきた。というのにはわけがあった。私も別に音楽に興味があるわけでもなかったので、「ビートマニア」の発売当初は見向きもしなかった。だが、最近盛り上がってくるにつれて、ゲーマーを自称しているのに、一度もプレイしたことがないことを後ろめたく思っていたのだ。何度かプレイしてみようと思っても、前の人の超絶プレイを見るたびに尻込みしていたのだ。しかし、これは発売すぐ。やるしかない。

私「よし、A、Bよ、これをやるぞ」
A「えー、俺、格ゲーがしたい」
B「こんな恥ずかしいのしたくねーよ」

私も一人でするのが恥ずかしいので、友人二人を巻きこもうとしたが、あっさり拒否された。しかたなく奥の手を使うことにする。

私「金は俺が出す」
A「俺、これ生まれたときからやりたいと思っとったんよ」
B「新しいゲームが出たら、一応やらなくちゃね」

あっさり手のひらを返す友人二人。よっぽどつっこんでやろうかと思ったが、ヘソを曲げられては困るので黙っておくことにした。今日一日のゲーム代を投入し（涙）、さあ、ゲームプレイ。

最初の曲選択。ポップ、Jテクノ、ファンタジー…。

A「どれにする？」
私「俺が金出したんやけ、俺が決める。…よし、ポップに決定」
B「なんで一番簡単なファンタジーにせんのや」
私「この女の子が気に入ったから」
A「このロリコンめ」

図星だが、もちろん黙殺。曲名は直訳すると「私は本当にあなたを傷つけたい」。殺伐とした曲かなと思ったが、けっこうノリのいい曲だった。三人プレイなので楽々クリア。

二曲目選択。ラテン、ダンス、ディスコクイーン…。

A「今度は俺が決める。…ダンスに決め」
B「だから、なんで一番簡単なやつにせんのや」
A「いや…なんとなく」
私「このパッキンフェチ…」

つぶやき程度だったが聞こえたようで、顔を引きつらせるA。ざまみろ。

ダンスは最初は難しかったが、後半のメロディ部分が簡単で、何とか後半巻き返し、クリア。

三曲目選択。テクノポップ、アニメヒーロー、スパイ…。

B「今度は俺だな」

まずい。Bのことだからおそらく…あああー、一秒も迷わねーでアニメヒーローを選びやがった！

A「テメー、一番簡単なの選ぶんじゃねーのか！」
私「やめろ、A。コイツには何言ってもムダだ…」

深いタメ息をつく私とA。しかし、曲は始まる。

A「た、隊長、こ、これは！」
私「お、音がデカい！」

なぜかはわからないが、この曲だけ前の二曲より、当社比で1・5倍以上音が大きい気がする。ふと周りを見わたすと…いつのまにかギャラリーがいっぱい！しかもこの曲は、歌詞つきのバリバリのアニメソング。

A「隊長！めちゃくちゃ恥ずかしいっす!!」
私「しかし、ゲーマーとして、ゲームの途中でやめるわけにはいかん！」

Bのほうを見ると…コイツ、ノリノリでやんの！

結果、私とAがギャラリーにのまれたせいか、三人パワーでも失敗。私とAに文句を言おうとするBを、二人でかかえるようにしてゲーセンから脱出。私とAは、ブツブツ言っているBを連れ、疲れた足どりで予備校へと帰ったのであった。

ゲーセンのスタッフの方へ。音量の調節は、ちゃんと確かめてやってください。

（福岡県　西本恵一君㊫）

Ⓜアニメソング、いいじゃないか。恥ずかしがらずに堂々とやりたまえ。これぞアニメソングの王道ッ!!てほどに完璧なメロディライン。私ゃ感服いたしました。



⬆（千葉県　小見洋一君①）
Ｍ橘さんサルサソースのＣＭやってたし、もしや…。

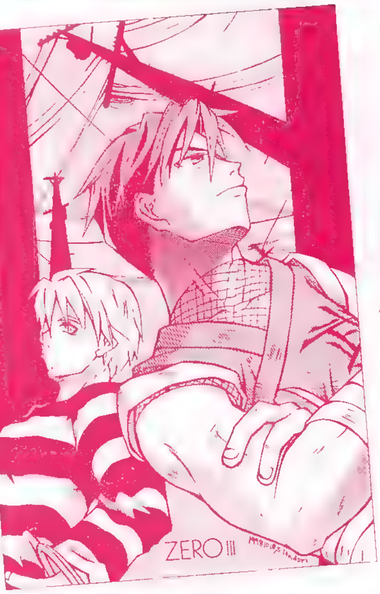
Dear Friend

それが大事だから

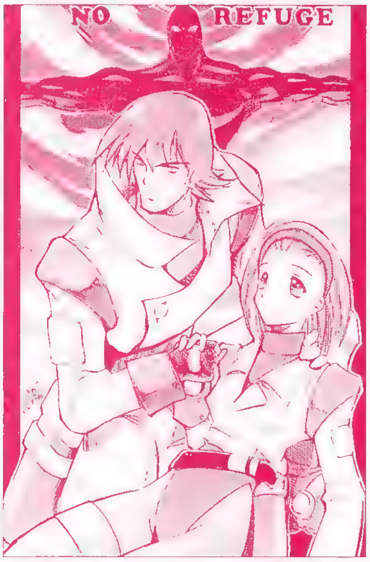
☆最初は、ビートマニア3rdが近所のゲームセンターに入荷して10日ほどしたころだった。奇跡的にも、最大の難曲「ドラムンベース」をクリアできた私を見る、五人ほどのギャラリーの目は、驚きと尊敬に満ちていた。と、そのうちの一人が、
「すごいですね。よくクリアできますね」
　と話しかけてきた。私は、
「いえ、奇跡ですよ。クリアしたの初めてですしね」
と返答した。
　その会話から私たちは仲良くなり、ダイナマイト刑事2を二人でするまでに至った。格闘ゲームの腕は、彼のほうが少し上だった。
　さらに二、三日後のことだった。同じく「ドラムンベース」をクリアした直後、
「すごいですね。僕、とてもあんなの無理ですよ」
　と話しかけられたので、
「あ、いえ、とんでもない。調子がよかっただけですよ」
　と答えた。
　その人ともバトルプレイをするほど仲良くなった。彼はビートマニアしかしないらしく、格闘ゲームなどには興味を示さなかった。
　その後も、数人と仲良くなった。いろんな会話をした。ただ、全員共通で、ゲームセンター以外では会わなかったし、ゲーム以外の話はしなかった。みな、必要以上に深い詮索はしなかった。
　みな、わかっていたのだ。深い詮索は無意味だと。もし、ゲーム以外の話でもして、話が合わなかったら。そういうことがみなわかっていたのだ。それが何より、私が「仲間」と感じとれる証だった。
　最近は、「ドラムンベース」をクリアできる人が増えたせいか、話しかけられるということがほとんどなくなった。
…という一抹の寂しさをかかえながら、友達に会えることを祈りつつ、ゲームセンターへと行く日々である。
（大阪府　H・R・S君⑯）
Ⓜ自分の大好きなものを、同じように好きな人々がいてくれる。互いにその共通の思いを、出会った場所でかよわせ合うだけでいい。それだけがあれば、ほかに望むものはない。せっかくできた、小さくとも大切なきずなを、決して壊したくないから。これもひとつの、友情のかたち。

ミニ議論の夕べ

☆最近、ゲーセンでかなりお年をとったご夫婦を見かけました。対戦台の少し離れたところに立って、様子を見てはほほえんでいました。お孫さんとでもいっしょに来ていたのでしょうか？　おそらく、ゲームのことはよくわかっていないと思います。でも、楽しそうな顔を見ていると、ゲーセンの雰囲気も明るくなったもんだと、こっちまでうれしくなりました。
　そこで、みなさんも両親や先生なんかと、ゲーセンに行ってみてはどうでしょう？いきなり対戦バリバリで、システム、連続技がどうとかはムリでしょうけど。家族でプリクラやクレーンゲームなんてどうです。楽しむってことが重要ですよ。仕事帰りにぬいぐるみを持ってきたり、カラオケ仲間とプリクラ撮ってくる、なんてのが普通ってぐらいハメちゃいましょう。
「大人は変な解釈をして困る」と嘆く前に、自分たちも理解してもらうように努力しましょうよ。案外「本当は行きたいんだけど、若い人ばかりで入りづらいんだよ」なんて思っているかもしれませんよ。
（千葉県　残九郎君⑮）
Ⓜいまどきは、釣り好きの父ちゃんもうなるようなゲームもあるしねえ。自分の家族の好みに合わせて、いっしょに楽しんでみるっつのはどう？



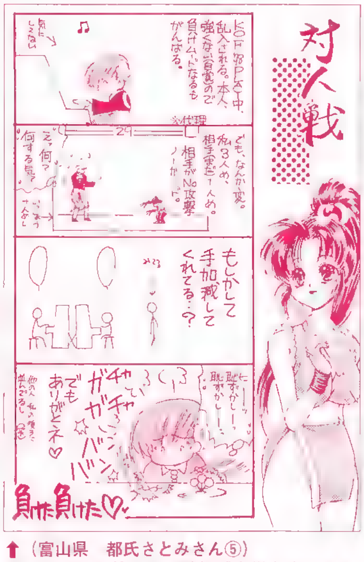
➡（大阪府　虎杖せなさん③）
Ⓜガイもコーディーと闘うために、たまには塀の中に忍びこんでたりするのかな。



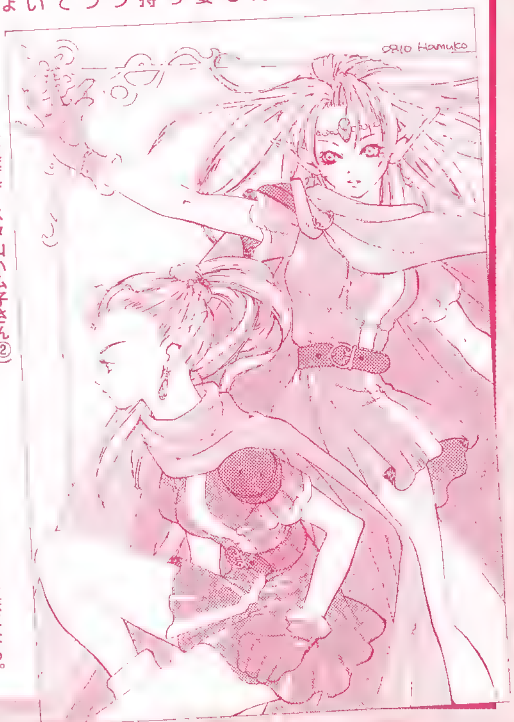
➡（東京都　シルやり会・みのや君④）
☆握り締められた互いの手に絆が生まれるとき、不思議な力が未来を切り拓く。



➡（神奈川県　ゆーくん⑥）
☆燃えるようなキスの合間に、2人はそっと目を開ける。



⬆（富山県　都氏さとみさん⑤）
Ⓜよかったね♡でも、手加減を嫌う女の子もいるから、男の子はその辺難しいかもね。


➡（千葉県　スタ山ハム子さん②）
☆森から出たら、何が待ってるの？二人で行けば、きっと楽しい旅になる。

重装甲陸戦 棺桶の挽歌

☆NO241の「キカイオー」の記事で、ワイズダックのストーリー分岐条件を知り、早速挑戦。そして、見事達成。そのまま突っ走りエンディングを見た…。

まさに、同号アイランドP.93における福田氏のコメント通りだった。世に格ゲーのバッドエンディングは数あれど、一、二を争う後味の悪さではなかろうか。

私は『ドナドナ』を歌いながら店を出た。ゲームのエンディングがここまで私にトドメを刺すこととなった理由の一つは、その時の私が、

職業安定所からの帰り

だったからにほかならない。

嗚呼、切なき漢の生き方よ。おのれゴルディバス。この切なさは、宇宙空手で貴様にぶつけてくれん!(ハつ当たり)

(兵庫県　D.S.T君㊋)

福 その後、D.S.T君は無事再就職が決まったそうな。これが、パワーオブゴンザか。



⬆(奈良県　中本アマゾン君⑩)☆きれいな夢など…いらない!



⬅(福島県　森田真琴さん⑦)
☆ここまでよくもってくれたぜ…ごくろうさん、ゆっくり休んでくれ。

俺たちのゲーセンにビーストバスターズ2セカンドナイトメアが入った日のことだった。

「ねえ、みてみて馬美(♂)!ビーバス2よビーバス2!」

「やな略ね鹿子(♂)!キャー、ちょっとこれ見て頂戴、この筐体のガン部分は抗菌加工部品が使用されています、ですって!」

「マジ? それって用足した後に手をまったく洗ってない状態の両手でゲームやってもいいてことかしら!?」

「全然問題ないわよ鹿子!それどころか犬が電柱にマーキングするがごとく、私たちのハナクソなすりつけて『俺たち専用筐体』にカスタマイズすることも可能よ!つーかすべての男は私にひざまずくのよ!」

「凄いわビーバス2!では早速」

(東京都　エスパー馬美君㊉)

福 手ェ洗え!脳ごと洗ってこい!

ゲーメストCDの行く末やいかに?

☆シリーズとして続けていってほしいゲーメストCD、先行投資ってことでストライカーズ1945は買っておいた。

CD化してほしいゲームは日本マイコン開発(NMK)製の物すべてだ。サイキック5やサンダードラゴンⅠ&Ⅱ、湾岸戦争などを開発していたメーカーだ。

どのゲームの曲も素晴らしいので、このチャンスにぜひ世に広めるとともにCDメディアで残しておいてほしい。

シューターの心の拠り所、ライジングもCD化されているものが少ない。あのバトライダーと、さきのNMKのオペレーションラグナロクというゲームが同じ作曲者らしい。

名曲の宝庫、二十世紀最後の聖域(?)ダイナックス。曲はもちろん音色も凄い。古き良きFM音源時代!それから今、息を吹き返しつつあるアイレムも未CD化ゲームが多い。サンダーブラスター、R-TYPEネオ、エアデュエル、ギャロップ…。セイブ開発のライデンファイターズシリーズもいいけれど、個人的にはバイパーフェイズ1をリクエストしておきます。

話変わるけど、コンシューマでエグゼドエグゼスとミズバクがようやく出ましたね。まさかカプコンが腰あげるとは思ってなかった。ミズバクはおなじみビング。

(愛知県　シタロンHP君㋕)

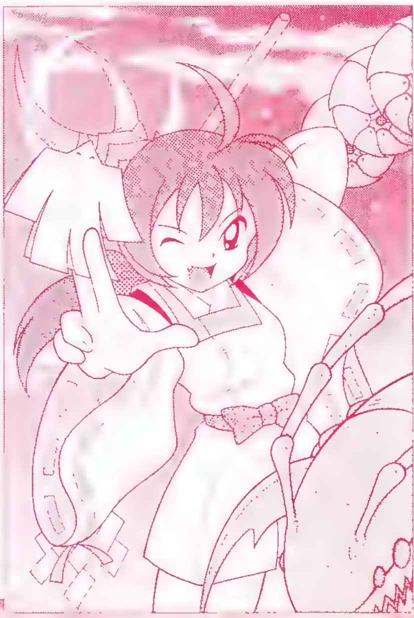
☆じつはシリーズ第3・4弾の「ガンバード2」、「弾銃フィーバロン」の次タイトル候補にNMK作品、バトライダーなどがあげられていたのだった(あくまで候補ですが)。

NMK様が新作シューティング出してくれればそれに連動して実現できるかもしれないが…。それでもリクエストされたものはサントラ会議で提案しているのでこれからもリクエストよろしく!

レゲーって何ですか? すいません、メストを自分の金で買うのもすみずみまで読むのもこれがはじめてなもので…。

(東京都　黒曜氷炎さん㋖)

福 レトロゲームの略称です。ま、古めのゲームのこと。ちなみに国語辞典を引いてもレゲーはない。



⬅(大阪府　まりのめぐみ君⑨)
福 誰か月華ムックアイランドに向けて六合を作ってくれないか?



⬅(東京都　新海宗和君⑧)
福 天才少女のエルディソ。両替の天才なのか?

のんきな日常

♨①ソウルキャリバー発見。いつのまにか、カラクリ侍、トカゲが増えていたが、タキしか使えない、否‼使わない俺には無用の長物。さらばトカゲ。
②凶月宿を多用しつつ、順調に5人目アスタロス。たぶん余裕。
③なんか、後ろ数メートルでいやな音がした。何だろ？振り向く。
④アスラ斬魔伝の半蔵が、俺の持ちキャラ右京の骨を折っていた。病人に何という仕打ち。許せん。
⑤早くクリアするため、視線を戻す。思いきり投げられてた。油断大敵。
⑥何とかキャリバークリア。さっそく半蔵をこらしめに台移動。乱入。
⑦敵は十三人斬り。本当に斬っていたのか、とてもアヤしい。
⑧もちろん、右京（羅刹）選択。病人らしからぬ動きで、忍者よりも飛び回るMY右京。勝つには勝ったが、複雑な気持ちがしないでもない。
⑨敵再来。今度は…ナコルル。先に一勝したが、二戦目から大斬りが出せず、右京散る。あの体まっ二つが怖くて怖くて。
⑩教訓。64侍魂の音量はもっと下げよう。隣でキカイオーやってた人もビックリしてたぞ。
（栃木県　A.MAKER君㋗）
Ⓜ「アヤしい」って、「十三人折り」じゃねーのかってことか（笑）。それにしても、「今月のいっぱつ」でもそうだけど、ゲーセンでの音量調整ってムズイのう。低すぎると聞こえないし。

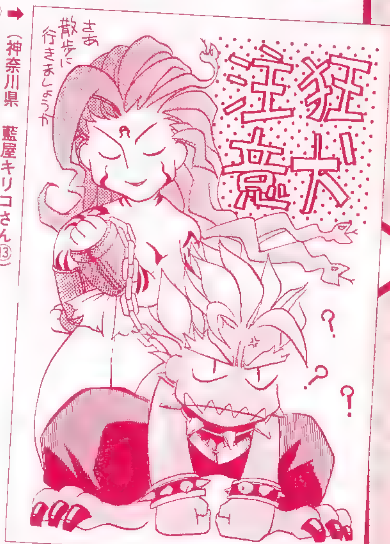
♨その日は突然、呪われたかのように⬅➡➡コマンドが正確に入らなくなり、私の刹那は、とうとうイカれたかと思うほど「消えろォ～！」と叫びまくっていた。おいおい、ダークネスだろ、今の。ではもう一回…。
「消えろォ～！」（ヤツはわかっていない）
またか。
そして私は、そのときの刹那のポーズが「ズー○イン！」だったことに今さら気づいて、絶句した。
（長野県　Kさん㋖）
Ⓜマスターオブ・ウルトラクイズ（の司会者）もめざしてもらいましょか。

♨「テトリス症候群」に続くゲーム病を発見！その名も…「ビートマニア症候群」。
症状・マークシートを見ていると、落ちてくるように見える。
いやー、げにおそろしいですね（私も患者）。
（T.M.YKS（D-i-s m）君㋙）
Ⓜ記入済みのマークシートね。問題のほとんどがわかんなくて、テキトーに記入するっつー大ピンチな場合も、お気に入りの曲の楽譜でも記入すりゃーCOOLな気分になれることうけあい…かっての。

♨自動車教習場で、フロントガラスのことを「モニター」と言い、車線変更のことを「ライン移動」と言った自分に、公道に出る資格はあるのだろうか？
（新潟県　芹沢瑛次君㋚）
Ⓜ前に入りこんできた車を「乱入車」とか言って、どついたりなどしなければ可。



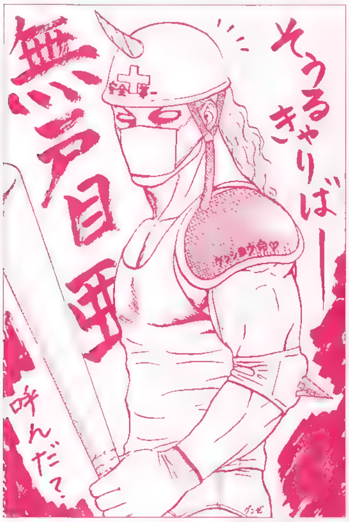
⬆（福岡県　にせ関西人君⑪）
☆その姿は光の矢となって、大空を駆ける。



➡（神奈川県　藍屋キリコさん⑬）
Ⓜ口から炎でも吐いたら、地獄の番犬とまちがわれそう。

のんきな日常（通称のん日）
◎タイトルハガキ求ム‼
資格　のんきなイラスト・書き文字
アイランドのん日タイトル係まで

結婚相談



⬆（埼玉県　マッスル林田さん⑫）
Mバットになんか棲みついてるんですか？

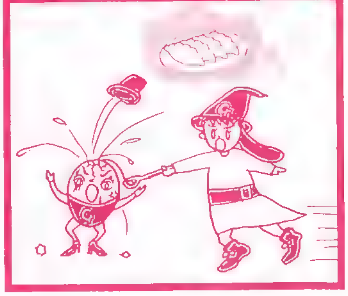
マーヴル天国

☆NO.241で、マーヴルコミックスのレストランについての話が出ましたが、9月に学校で行ってきました。
その店の名は「マーヴルマニア」！　カリフォルニア州ロサンゼルスの、ユニバーサルスタジオ内にあるお店で、トニーのアイアンマンスーツ、サノスのグローブとジェム、リーダーのバイザーにキャップの盾など、ヒーローたちの小道具なんかも展示してあります。また、商品は食べ物だけでなく、マーヴルのグッズも売っていました。ウルヴァリンマグカップや、ヒーローたちのピンズ、ビデオなどなど。
そんな中、期待を持ちつつ食事中、われわれのほうに何と、黄色いあの人が寄ってくるではないですか。友人にカメラを預け、駆け寄って一言。「ヘイ、ローガン！」
彼は振り向き、差し出したその手にシェイクハンド。ぱっちりタッグを組みましたとさ。ほかに、スパイダーやキャップも激写（フィルム紛失）。
食事ですが、何やらよくわからないパスタのようなものが出ました。シルバーサムライサラダかどうかはわかりませんが、サラダはフツーの生野菜でした。味は薄味で、なかなかおいしかったです。
この店は、ユニバーサルスタジオとセットなので、みなさんもアメリカに行ったなら寄ってみては？
（千葉県　清正5400君㋛）
M中にはゲームもあったそうで、カプコンのVS.シリーズも3作そろっていたそうな。
ウルヴィーとの2ショット写真も同封してくれていたんだけど、この人スゲー似てるぞ…。マーヴルファンは日本からヒッチハイク繰り返してでも（某番組風）、死ぬ前に絶対行っとけ。


➡Mこれが「マーヴルマニア」正面。ハルク実物大だったりして。

暴満館

~The House of Full Violence~



僕ジャンファイトやってるよ

☆俺の心には昨日も今日もユーロなビートがこだまする。ご飯さえもスプーンで食べる俺を満足させることなど何もないはずだった。ただ一つ「おしおき」をのぞいて。

俺は向かい合うホットギミック快楽天筐体の人目につかない奥のほうを選んで座った。誰にも邪魔されずおしおく（動詞？）ために…。

微笑みたいのをこらえ、冷静さを装いゲームスタート。ふむ、まずはこの3人か。ここは黄色狸の進化型こと真琴ちゃんにしよう（わかる？）。

麻雀に対しては初心者の俺、持ち前のビギナーズラックで、あっさり満貫で勝ち。「おしおきじゃー!。さあ上体反らしをやってもらおうか」

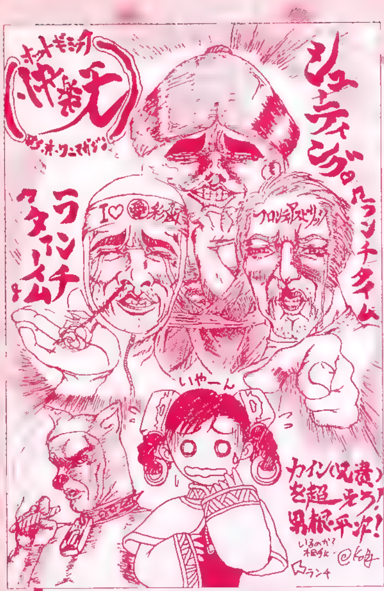
スターソルジャー仕込みの超連射で破壊する俺に連打は目でなかった、はずだった。ボタンが四角くて連打しにくい。これは俺に敗北をもたらした。おムネのムの字も拝めずに涙々としている俺に刺客がやってきた。

そう挑戦者だ。威勢よく迎え打つも、俺の化身ジャンジャパンはボコボコにされた。すぐに50円パワーで復活させるが、その都度痛すぎるくらいの技でジャパンは海に沈んだ、ジャッパーン。

結局、終電という敵を目の前にその場を退かざるを得なくなった。連打もできず、ジャパンを亡くした俺は行方をくらました。快楽天を求めて。

（神奈川県　黄色いしっぽ君⑰）

㊙相手が乱入しやすいように自分が目立つほうの席にかけるといい、ハズいが。全身タイツ姿で待機も有効。



⬆（北海道　肉絵師コバ軍曹君⑭）
㊙究極雀技「真・脱衣伝説」を見ましたか奥様ッッ！もうヤツしか愛せない体に！

恐れていたことが判明しました。No.241のP105…「ZERO3のスーパーバトルトーナメントTV放映がテレ東系!?」

いや、北海道でもテレ東は入ります。ただ、地域限定なんスよ（泣）。

山越えただけで、山越えただけでかっ！一応某N○Kの全国天気予報に出てくるくらいメジャーな市（？）なのにっ…ま、メスト含む本の多くが2日遅れでないと売ってないくらいだしなぁ（涙）。

でも、決勝トーナメントに我が敬愛&最愛なるバルログ様と「女としてこーなりたいっ」の春麗姉さんがいなかったんで、素直にあきらめるッス。以上。

（北海道　橘浅哉さん⑰）

㊙さりげなく家電ショップのテレビ売場で粘るとか。…メストでプレゼントするとかできませんかね？

シルバーガンにて

○まずレイディアントソードを一回転させて前に出す。
○そして自機を左右にくり返し揺らすと…

踊るシルバーガンの前には扇子が!!まるでなつかしのジュリアナ東京のねーちゃんのようにっ!!

これをビートマニアが聴こえるゲーセンで音に合わせてやると他人協力プレイが誕生！スパイクアウトなんか目じゃないッス！

（東京都　世界三大パピコ君⑰）

㊙協力というより寄生ですな。二者間に友情が発生しない（気づかない）かわりにトラブルも生まれないのが利点。

バイソン憐みの令

☆ゲーメストを読んで『ストZERO3』にバイソンが出ることを知った。「なにぃっ！バソがZERO3にっ！しかもプレイヤーキャラとして使えるのかっ！よおし、ここはひとつバイソンの勇姿を拝みにいくか」

そんなわけでゲーセンへ。きっと対戦台はバソ一色に違いない。「えっ?これってボクシングゲーム?」と勘違いするほどにっ！

「はどーけん、はどーけん」

……おや？

「フンッ！」グルグルグル…。

あれれ、誰もバイソンを使ってないじゃないか、使ってるのはリュウ、ケン、ザンギばっかりだ。

なぜだ？みんな待っていたんじゃないのかバイソンの復活を…。なのになぜ、散々ネタにされておきながら、いざカムバックしてみると誰も使ってない某スポーツチームのような仕打ちを受け…ぐはっ！げほげほ、いやなんでもない。

でもホントに誰もバイソン使わん。もう30分ぐらい対戦見てるのに。えっ？人に頼ってないで自分で使えばいいだろうって？

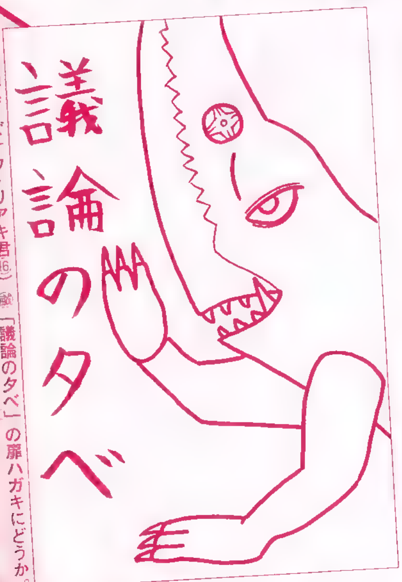
「やだよ、バイソンなんか」あっ！やばっ……。あ、お兄ちゃん用事思い出しちゃったよ、それじゃ！（ダッ）

ゴメン、バイソン。

P.S.このあと、約1カ月が経ちましたがいまだ彼を使う人を見ていません。そろそろ1コインを犠牲にしてもいいかな、と思ってきました。

（神奈川県　植高淳太郎君⑰）

㊙ううっ、みんな自分を曲げてバイソン使ったってくれい。余談だが、アメリカ・バイソンの野生種は乱獲により絶滅。



➡（愛知県　ズオウ・リアキ君⑯）㊙「議論の夕べ」の扉ハガキにどうか。



⬆（京都府　佐々岡ゆりのさん⑮）
㊙「目が覚めたかしら？」目が覚めました（目の保養にもなった）。

エロス村

The Vilege of EROS



ゲーメスト大賞受付開始に伴い、当村でも「98年エロス村大賞」を決定したいと思います。この賞は「BEST○○賞」という形式で決めます。○○の中は皆さんが考えてください（ベストチラリズム賞とか）。

今年のノミネート作品は基本的に過去4世紀半から'98年9月30日までに一般発売されたアーケードゲームを対象とします。麻雀、花札含む。

投票は原則として皆さんの家付随の官製葉書のみで受け付けています。のろしや伝書バトによる応募は無効です。

ふさわしい賞がないと判断した場合は北斗七星の横に輝く死頂星に向かって信号弾を撃ち上げてください。

（帝都　天空の要塞B-17君㋠）

㊙ここまでお膳立てされたらやるしかないなっ！リピドーぶちまきで捏造全開エロスロットルな投票求ム！電報許可。



➡(千葉県 S.N.O君⑱)
Mその機能さえあれば万事OK。



➡(新潟県 芹沢瑛次君⑰)
Mレコード知らない人が読者にいたりして…。



➡(青森県 黒川春姫さん24)

年末大進行中 超芸魂



☞東京ゲームショウで、あるブースに行ったら、新作ゲームの主題歌をあの「Mio」が歌うと言っていた。

もしや!!!まさか!!!しかし!!!まあ、たぶん違うだろな…。

(長野県 加古兄君㊂)

M残念ながらMio違い。

☞アイランドの文章ネタって、原稿用紙でみなさん送ってるんですか?ノートやチラシの裏、フロッピーディスクは可?

(新潟県 THE・んじばぁ～君㊁)

M紙は何でもよし。でも、読みやすく書いてね。小さい文字なども、担当の戦闘能力を極端に下げるからやめよう。フロッピーディスク大歓迎!!Mac、またはDOSのフォーマットで、3.5インチ2HD(ワープロの場合は2DD)のフロッピーで送ってね。プリントアウトしたものを同封するのも忘れずに。

☞ライターのP・鈴木さんの「P」ってなんですか?パプティマス?

(大阪府 M.L.S.君㊦)

M「『ピラミッド』とか『パラノイア』(時事ネタ)とか、それでわりと盛り上がったことアリ。随時募集」だってさ。

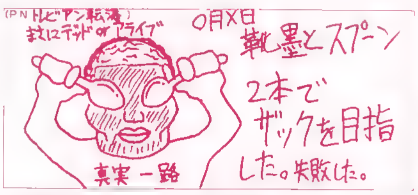
☞B'ZファンのMioさんが選ぶ、マイベストワンはどの曲ですか?

(和歌山県 腹くだしダンディー君㊅)

M今は「Survive」(マイテーマソング)。ビートマニアにB'Zの曲があったらいいのになあ。



➡(埼玉県 高橋靖典君⑳)
Mそして、こんにちわ殺意。



⬆M日焼けしたウ○トラマン。21



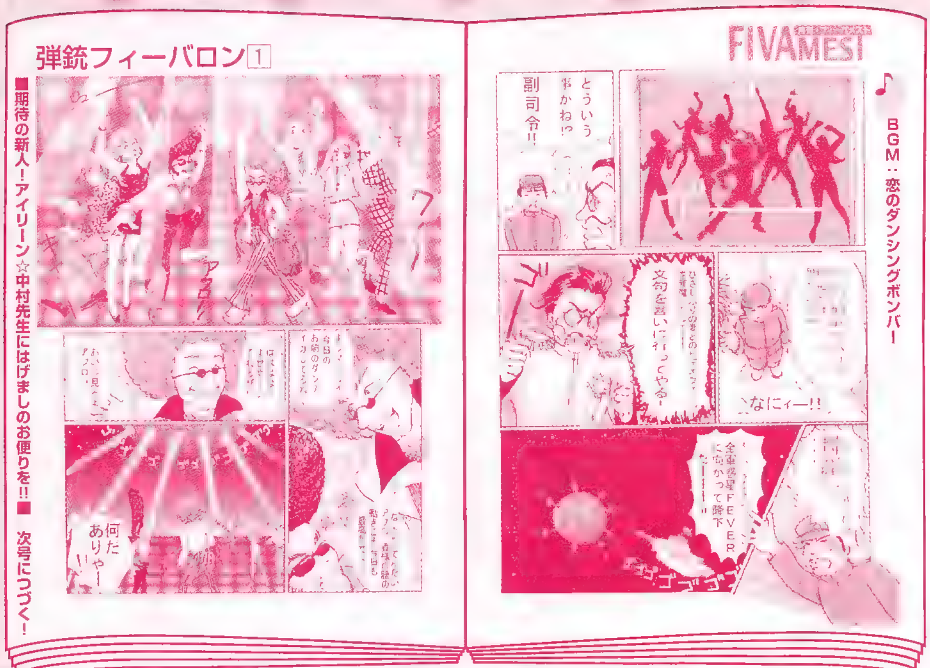
⬆Mオカンのパーマも輝いて見える!!㉓



⬆Mえっ。㉒



⬆(FOX HOUND リキッド裕木君⑲)
Mコーリンさんのガニ股に心の叫びを感じる。



ゲーメストムック制作決定希望！
深夜アニメ化決定希望！
アンケート1位希望！

弾銃フィーバロン



ゲーメストの原点とは!!

「まだかっ！まだみつからんのかっ！」

深夜の編集部に石井ぜんじの怒声が響く。編集部にはプリントアウトされた原稿があちこちに散乱し、多くの編集者たちがディスプレイを、プリントされた原稿を、必死の形相で睨んでいる。

「ダメです編集長！やはりどこにもみあたりませんっ！」

その声に、石井ぜんじはガックリと原稿の海に膝をついた。

「ばかな…」

深夜の編集部で繰り広げられるこれほどの騒動の原因はなんだろう。誰かが大切な原稿をなくしてしまったのか、それともメーカーからの資料が間に合っていないのだろうか。いや、彼らが求めるものは…。

「誤植が……ないというのか」

ぽつりとつぶやき編集長は天井をあおいだ。

誤植、長い間ゲーメスト編集部の特技であり業界一とまで言われたそれも、チェック体制の強化や入稿方法の変化などにより格段に減ってきていた。

「このままでは、業界一の座はファ○ロー○に」

「言うなっ！」

「しかし編集長っ！」

長い沈黙が続き、やがて誰かが口を開いた。

「時代が…変わってしまったんですよ」

ふたたび沈黙、そして石井ぜんじは告げる。

「そうかもしれん、もはや誤植は我々の手の届かない存在になりつつあるのかもな」

「№241の原稿、これでいいですね」

編集長が黙ってうなずく、他の編集者たちも万感の思いを込めて誤植のない原稿をみつめていた。

だが、この時誰も気づいてはいなかった。目次のゲームインデックスに、記事などありはしないゲームのタイトルが載っていたことに。

（東京都 安印美弥君⑫）



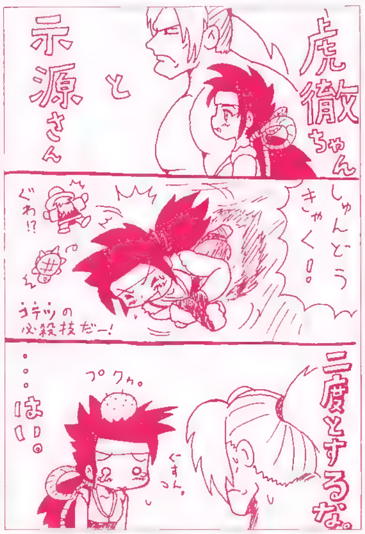
➡（宮城県 スペース峰打ち君㉕）
福 男は涙より血を流すものだから。



➡（沖縄県 Atom Bomb君㉗）
福 おイタはダメよ。



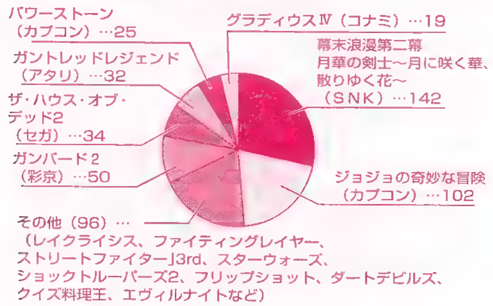
➡（滋賀県 ケイマー君㉖）
福 アールをつけて呼びてぇ。



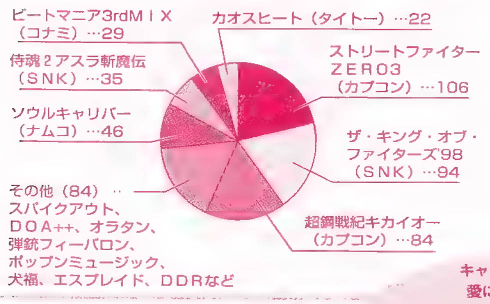
➡（東京都 素敵☆凡人君㉘）
福 アン役は雪でダダンダーン（共通点金髪）。

データデゴ

11/30号アンケート早くプレイしたいゲームは何ですか？



11/30号アンケート今、熱中しているゲームは何ですか？



カラーイラスト募集!! カラーアイランド（仮）

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
オフィシャルイラストにも負けないような気合の入った作品を送ってくれ。
人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。

★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。
ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

<データ投稿時の注意>

★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。
特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

●宛先はこちら

〒101－8935
東京都神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
カラーアイランド人気投票（仮）係　まで
コーナータイトルの応募もこちらへ

注：人気投票はゲーメストアンケートの投票を集計したものです。15日発売号で累計、30日発売号で月別ランキングを発表します。

コマンド紹介アワー

ランドメーカー

「BOSS蘭儒＆鎧羅使用コマンド」

コイン投入前のタイトル画面で「SHOT＋右＋左＋SHOT」を入力する。

●タイトル画面の右下に、愛華のマスコットが出れば成功。アニメ（？）の時の入力は無効だ。



ズバッと改正アイランド大賞

■1994年ゲーメストNO.113号より開始されたアイランド大賞。それは魂の形「投稿」と読者様に敬意を表し、1年間を通じて最もエクセレントな作品を選考、副賞を贈呈するというゲーメスト大賞に匹敵した2月の風物詩である。

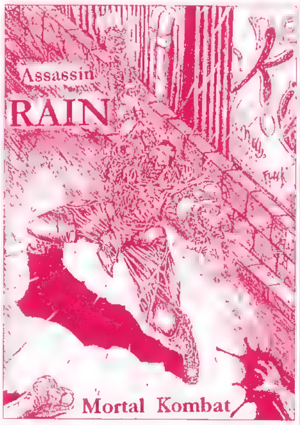
…なんですけど第1回アイランド大賞こそ発表されたものの第2回（96年度分）、第3回（97年度分）は発表されていないという堕落ぶり。みなさんごめんなさい。

遅過ぎる感はありますが、これからでも第2回、3回のアイランド大賞を選定していこうと思います（ちょい時間がかかるかも…）。

前号「次回はアイランド大賞発表だ」とありましたが、上記の問題と、よく考えたら98年最後のゲーメストも出てないという事実もあり、発表は3／15号（2月売り）まで延期させていただきます。

それから、来年からの集計にあたって、「漫画作品賞」を追加することにしました。これはかねてより多かった「イラストと漫画を一緒に集計するのはおかしくないか」という指摘に応えたもの。

アンケートにはいままで同様アイランド内でストライクゾーン直撃だった文章・イラスト作品番号をひとつずつ記入してください。集計された中でもっとも多く支持された「文章」と「イラスト」「漫画」の3点を選ばせていただきます。というわけで、リニューアルされたアイランド大賞を励みの一部として、アイランド、カラーアイランドへイラスト＆文章のお便りを送ってください。



10／15号イラスト作品優秀賞



10／30号イラスト作品優秀賞

アイランド大賞ノミネート作品発表

☆10／15号から月間アイランド優秀賞を発表するぞ！

文章部門は議論の夕べに掲載された岡山県の目アーツ君に決定です。ワイドショーなどのゲーム批判に対し否定派としての意見の投稿でした。

イラスト大賞は山形県の白田君のレイン（スタグラのとちゃうよ↑シケギャグ）様に決定だ。お二人ともおめでとうございます！

次は10／30号だ！イラスト部門は惨劇のガイル一家4コマに託した神奈川県　内藤英夫君に決定でーす。妻の浮気を君ならどうする？

文章部門は今月のいっぱつを飾った東京都は西本恵一君のメタルスラッグネタに決まりました。タイムとは別の定められた時間…見事に西本君は打ち勝ってくれたのですよ。それではまた。

ギャルズトレカスグオクレ

ゲームギャルズトレーディングカードが出るらしい…。ああ、早くもダメ。カード破産している未来派なオレが見えるですー。んなわけでオレとしてはギャルトレアンケートを送ることができる読者諸君が非常に羨ましく、妬ましい。

締め切りは12／25なのでよろしく！

神よ…！ 美少女ゲーム本 いや、何でもないっス！



まゆ ART COLLECTION（Win95 & 98）

「まゆ」は試験休みを利用して屋敷に帰ってきた主人公の妹。主人公のことを「好き」と言ってくれるまゆは、なんでも言うことを聞いてくれる。もちろん、どんなにエッチなことでも……。「まゆ」に使用されたイラスト攻略を掲載。見られなかったあのイラストが見られます。

12月下旬発売
本体価格2000円+税



©BELL-DA

悶～もだえ～ ビジュアルファイル（Win95 & 98）

ADV形式で進む純愛モードと、SLG形式のハードなSM調教モードという2つの魅力があふれる、大ヒットパソコンゲーム「悶～もだえ～」をムック化。Hシーンをはじめとする美麗なCGや原画をあますことなく収録。さらにすべてのエンディングとCG達成率100%を迎えるための攻略記事も完全掲載。表紙は描き下ろしです。

12月下旬発売 本体価格2200円+税



©くま坂らま男 ©うえぽん 1998

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.65
リエゾン イラストレーションズ（Win95 & 98）

記念すべきゲーメストムックPC本参入第1作。魅力的なヒロインたちの素顔を大公開。設定資料やラフ原画を多数収録。またベルダのほかのタイトルも紹介しています。



絶賛発売中
本体価格2000円+税

©BELL-DA

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.74
いちょうの舞う頃 ART COLLECTION（Win95 & 98）

秀逸なシナリオが評判の「いちょうの舞う頃」のすべてを収録！すべてのヒロインとのハッピーエンドや、描き下ろしイラスト、さらに秘蔵の設定原画なども豊富に掲載。



絶賛発売中
本体価格2000円+税

©Types

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.67
For Season 攻略&設定資料集（Win95 & 98）

「For Season.」の設定資料集がついに登場！ 魅力あふれるキャラクターたちのイラストや貴重な線画などをメインに、ゲーム攻略方法まで「For Season.」の魅力を完全収録!!



絶賛発売中
本体価格2000円+税

©GIGA 1998.

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.72
彼女はメイド 攻略&設定資料集（Win95 & 98）

「リエゾン」で大ブレイクしたベルダの最新作「彼女はメイド」の完全攻略&資料本！この1冊でメイドのすべてがわかります！もちろん、秘蔵&描き下ろしのムフフ☆な画像も…!?



絶賛発売中
本体価格2000円+税

©BELL-DA

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.68
Lag 攻略&設定資料集（Win95 & 98）

魅力的なキャラクターたちが登場する「Lag」の攻略&設定資料集。イラストや原画などが満載で、中でも裸の格闘シーンは一見の価値あり。「Lag」ファンに贈る永久保存版です!!



絶賛発売中
本体価格2000円+税

©AARU

GAMEST EXTRANUMBER NO.239
DIGITAL MINT デジタル・ミント

人気美少女パソコンゲームのビジュアルを満載してお届けするゲーメストムック新機軸！ことぶきつかさの描き下ろし表紙は要チェック！

近日にはVOL.2の刊行も決定！



絶賛発売中
定価690円

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1・26 TEL.03・3293・9321 FAX.03・3293・9329

カラーアイランド 人気投票

CG特集&年間人気結果

CG特集に伴い、期間限定で受け付けたメール投稿ですが、「メールだから投稿した」という人や、メール投稿存続を望む声があったので、現在、再開を検討中です。期待しててね。

担当：ぎい

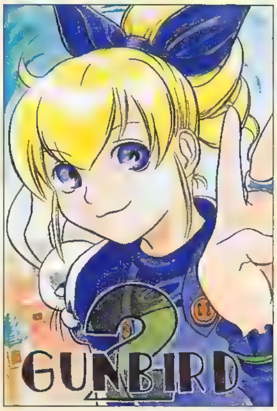
タル24bit ーアイランド



（CG兵庫県　Rosanna君／F）
★こここれはもう！お見事の一言。質感といい仕上げといい、原寸でお見せできないのが残念です。



（静岡県　佐伯忍さん／A）
★なぜかこういう男女のカップリングイラストの少ないP.F.。謎。



（大阪府　Gu-Chi君／D）
★たくさんのタイトル候補ありがとう。青＆黄色って派手でいいよね。



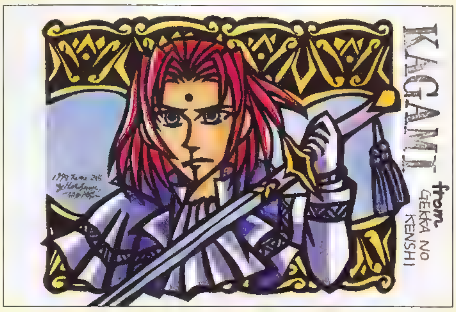
（大阪府　虎杖せなさん／C）
★出す技がいちいち楽しげなウリコ。とかいいつつ私もマーベル使い。



（神奈川県　藍屋キリコさん／B）
★タイムリーにメリークリスマス。こういった季節ものも大歓迎！



（CG千葉県G．S．江藤さん／G）
★金髪で赤い瞳って、実物だとかなり怖いと思うんですが…綺麗ならいっか。



（三重県　妙島浩之君／E）
★カラーで切り絵。嘉神復活でこれまたタイムリー。

今回から始まりました、テーマごとにカラーイラストの募集をかけて、月1の特集。毎月15日発売号でやっていきたいと思います。

とはいえ、特集以外のイラストも毎月載せていきますので、テーマとは関係のないカライラ、人気投票上位にいないキャラも大歓迎です。ってゆーか、判官贔屓というかひねくれ者というか、わりとそんなところもあるんで、意表を突いたイラストのほうが掲載率は高いかも？

人気投票
（7月～11月）

今年は集計の始まった時期が中途半端だったので、正式には来年からゲーメスト大賞に組み込まれます。今年の「ベストキャラクター賞」にはこの結果は反映されません。

1	八神庵（KOF）	336
2	リュウ（SF）	180
3	火引弾（SF）	138
4	春麗（SF）	121
5	草薙京（KOF）	119
6	エミリオ・ミハイロフ（PF）	104
7	春日野さくら（SF）	95
	神月かりん（SF）	95
9	ギース・ハワード（餓狼）	94
	モリガン（VMP）	94
11	ナコルル（侍魂）	88
12	テリー・ボガード（餓狼）	84
13	ザンギエフ（PF）	83
14	リチャード・ウォン（PF）	73
15	ケン（SF）	72
16	麻宮アテナ（アテナ）	70
17	リリス（VMP）	66
18	パティ（PF）	65
	ブルー・マリー（餓狼）	65
20	山崎竜二（餓狼）	61
21	リヒャルト・バーンシュタイン（餓狼）	60
	レオナ（KOF）	60
23	刹那（PF）	59
24	不知火舞（餓狼）	58
25	バイス（KOF）	53
26	キース・エヴァンス（PF）	52
	コーディ（SF）	52
28	七枷社（KOF）	51
29	ユリ・サカザキ（龍虎）	50
	矢吹真吾（KOF）	50

注）「人気投票結果」はゲーメストアンケートの結果をもとに集計しています。15日発売号で累計、30日発売号で月ごとの結果を発表します。

デジカラ CG特集

まずはCG特集にたくさんの投稿、ありがとうございました。予想以上にレベルの高い作品がたくさん集まったので、大きめのスペースを取ってみました。
　予想以上といえば画像の大きさ。みなさん非常に高い解像度で描いてるんですねぇ、地道な努力と散財ぶりが目に浮かびます（笑）。
　逆にちょっと残念なのが、仕上げがやや粗い作品が目立ったこと。やっぱり納得いくまでやり直しが利くのがCGの利点の一つ、細部まで手を入れて、「作品」を完成させてほしいです。なまじ下絵がうまいので塗り残しやジャギが目立ってもったいないですよ。
　それと、募集要項にもありますが、添付するテキストファイルは必ず「テキスト形式（.txt）」で保存して下さい。該当するアプリケーションがなくて（不明で）開くのに苦労することが多々あります。
　あと、ガトーノア安藤さん、ディスクがウイルスに感染しているようです（修復できません）。チェックをおすすめします。

（CG東京都　送神至艦君／H）



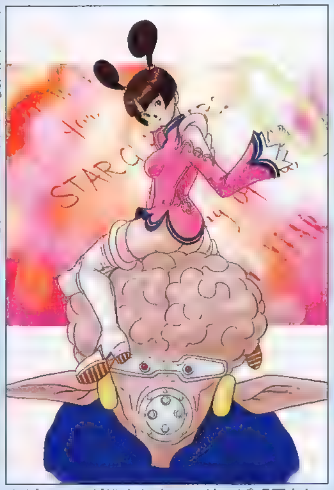
★なんともＳＦチックなちづるさん。衣装のアレンジって個性が出ますね。

（CG山口県　吉原麦茶さん／I）



★「かげつ」じゃなくて「かづき」ですヨぉ。かっこいい勝ちポーズは必見。

（CG東京都　アベCHUN君／J）



★ジューンが好きな人ってやっぱ「尻」に愛を感じるんでっしょうか？えっ私？

（CG埼玉県　萩原音泉君／K）



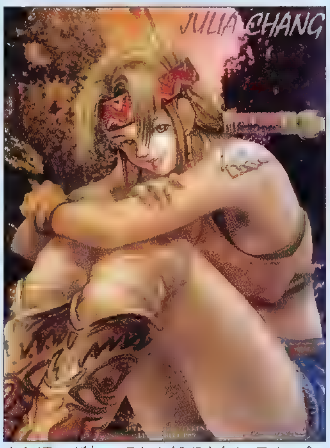
★シンプルな輪郭線もかえって新鮮でいいもんですね。

（CG東京都　よしじま　あたる君／L）



★実はかなりのお気に入りで、デスクトップに飾らせていただいております（役得）。

（CG栃木県　れおんぱあぷる君／M）



★色遣いがとっても自然できれいです。今度からはディスクだけでＯＫですよ。

次回のテーマは

ばれんたいん特集

締切 1月15日（消印有効）

正解率100％のまま、しっぽぶんぶんで轟沈、てのは置いといて、今回募集分のイラストが掲載されるのは2月15日発売号。というわけで、今回は季節ネタ「バレンタインデー」をテーマにカラー作品を募集。まあ、ゲーム中にも（たいてい）男と女がいるわけで、健全で甘～い恋愛関係を題材にするも良し、ほろ苦かったり、辛かったり、酸っぱかったり、名状しがたかったりするもんを題材にするも良しだ（ちょっとイヤかも）。

締切　1月15日（消印有効）
宛先　東京都千代田区神田神保町1-26
（株）新声社　ゲーメスト　カラーアイランド人気投票(仮)係まで



（東京都　ぷりもさん／N）

31	クリス（KOF）	49
	レインボー・ミカ（SF）	49
33	ガイ（FF）	47
	バレッタ（VMP）	47
	マチュア（KOF）	47
36	ビリー・カーン（餓狼）	45
37	ソフィーティア（SE）	43
38	ウェンディ・ライアン（PF）	38
39	シェルミー（KOF）	36
40	ストライダー飛竜（同）	35
	豪鬼（SF）	35
	色（侍魂）	35
43	アイヴィー（SE）	33
44	バルログ（SF）	32
45	リムルル（侍魂）	31
46	キム・カッファン（餓狼）	30
47	キング（KOF）	29
	美作いろり（エスプレイド）	29
49	ジョー・東（KOF）	28
	スペシネフ（VO）	28
	ロレント（FF）	28

募集要項は151ページへ!!

今号の

NEW GAME TITLE 1/15.1999.

パズループ

カコンカコンとループでパズル。地味だけどハマる！

P.93へGO！

フリップショット

アメコミライクな対戦型ブロックくずし登場！必殺技とカウンターで相手の動きを止めろ！

P.93へGO！

パカパカパッション

今や１ジャンルとして定着した感のある音ゲー。だけど通常筐体で遊べるのはこいつが初!?

P.94へGO！



ガンメンウォーズ

ナムコ最新技術「ナムカム」搭載ゲーム第2弾はこいつだ！友達同士で熱くなれ！

P.95へGO！



てんこもりシューティング

遊べるゲームは20種類以上！正にてんこもりなこのゲーム、全部シューティングって信じられる？

P.96へGO！

ギャルズパニックS2

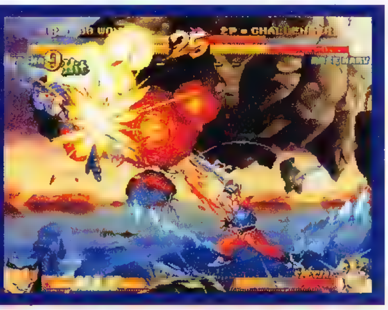
明快なルールの陣取りゲーム、ギャルパニシリーズ第6弾が登場

P.96へGO！

アシュラブレード

長い冬眠期間を経てついに発売！シンプルな操作性を追求したゲーム性!!

P.97へGO！



パズループ

©1998 MITCHELL CORPORATION

- メーカー　ミッチェル
- ジャンル　パズル
- 発売時期　発売中

ルールは簡単、消しまくって気分爽快。



基本ルールは玉を発射して同じ色の玉を3つ以上くっつけて消していくという単純なもの。玉は道にそって流れてきて、行き止まりまできてしまうとゲームオーバー。



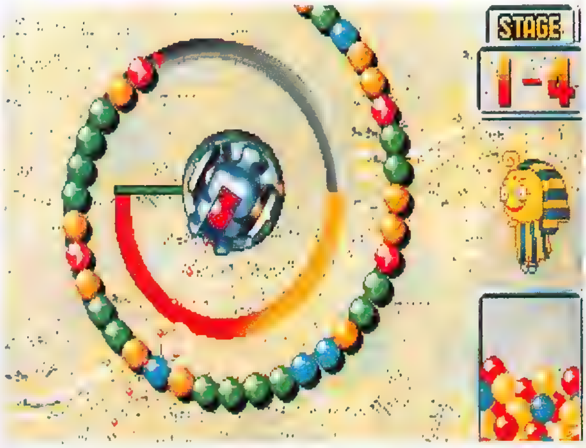
難しいことは何もない。



これだけです。

操作方法

操作はパドルとボタン一つ。パドルを回して砲台の向きを変え、ボタンを押して玉を発射する。自分の思った通りに玉を狙い撃てるようになってくると、どんどんおもしろくなってくるぞ。



ステージモードのその面の玉の残量は、画面右下の四角の中に表示されている。



同じ色の玉をくっつけて、消していこう。

モードは3つ

プレイ時のモードは面クリア型の「ステージモード」、休みなしでひたすら消し続ける「とことんモード」、そして2P側のプレイヤーと対戦できる「2人で対戦」の3つのモードがある。



レベルが上がると玉の色数も増えてきて、頭もパニック。

フリップショット

©1998 VISCO CORPORATION

- メーカー　ビスコ
- ジャンル　アクション
- 発売時期　12月予定

このキャラセンス！開発者は間違いなく何かを悟っている!!



『ブレイカーズリベンジ』という稀代の格闘ゲーム（いろんな意味で）を世に送り出し、まだその興奮も冷めやらぬうちにビスコが送り出すのが、この『フリップショット』。ジャンルとしてはエアホッケー＋ブロック崩しといった感じで、あまりゲームをやらない人でも一発でその操作とゲーム性が分かってしまう取っつきやすさがウリ。そして何と言ってもキャラクターの設定が、ちょっと…。良すぎ!?

根本珍太はセクシーだっ！

ゲーム概要を説明しておこう。まず操作は8方向レバーと3ボタン。左からAが必殺技、Bがスライディングと必殺技返し。そしてCが挑発。さらにA＋B＋Cでも挑発は可能だ。

プレイヤーはエアホッケーの要領でキャラを動かしパックを打ち返す。そして自分の陣地のブロックを守りつつ、相手のブロックをパック（ボール）でもって壊す。先に全部壊れたほうが負けだ。

パックの打ち方はそこにキャラクターをもっていくだけでもいいが、その際にAボタンを押すことで各キャラ固有の必殺技が打てる。軌道が予想できないものがあったり、パックが大きくなったり小さくなったり、あげくは消してしまうという反則技まで形態はさまざま。しかし安心してくれ。見た目は派手だが、ちょっとやればすぐに反応できるレベルなので、いきなり上級者とやって「何もできねー」ということはほとんどないはず。


要は敵陣のブロックを壊せばいいだけの話。

そして最後に、このゲーム最大級の魅力は狙っているとしか思えないキャラクターのバカバカしさ。今回はスペースがないので紹介できないが、インスト等を隅々まで読んで笑い転げた人は、その旨を声を大にして送ってきてくれ。その声が多ければ、いや熱ければ何らかの形で再び登場させることを約束しよう。

（アディオスTOshi－）

こ、このキャラセンスはヤバすぎる!!





パカパカパッション

メーカー ナムコ／プロデュース
ジャンル バラエティ
発売時期 発売中

普通の筐体でリズムゲーができる!
しかも対戦!



テンポを感じ取れ!

パカパカパッションは、曲に合わせて指示されるボタンをリズムよく叩いていく、対戦リズムゲーム。対戦という点が話題を呼びそうだ。

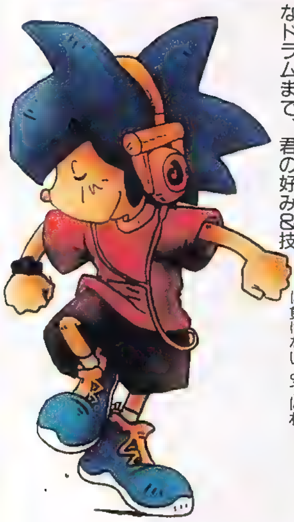
このゲームは、譜面の指示(機、赤、青、緑の4種類)に合わせてボタンを叩いていくだけだが、「譜面が流れてくる」のではなく、「譜面は固定で、ボタンを押すタイミングのラインが動く」点に注意しよう。本物の楽器を奏でる感覚に近いね。



3つのモードから選択。スペシャルは本当に難しいので覚悟!

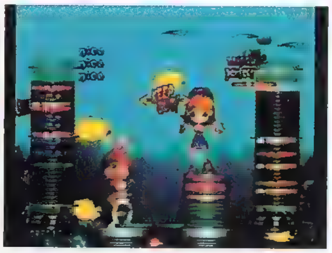
全5曲で、イージー、ノーマル、ハードの3モードから選べる。ハードはノーマルに比べて1曲が長くて楽しい分、対戦相手が強いという寸法だ。

しかも1同じ曲でも4パートから好きな楽器を選べるので、1曲で4度楽しいのだ。やさしめのピアノから、複雑なドラムまで、君の好み&技術に応じた楽器が用意されているので、初めての人も、やり込みたい人も安心てなカンジだ。初級~上級も表記されているのでわかりやすいぞ。

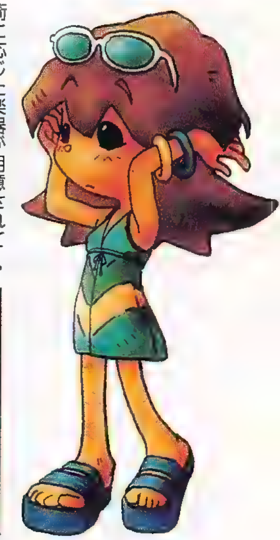




各パートによって難しさが変わるのだ。まずはピアノを選んでいこう!



左が中級、右が初級。演奏スピードに負けないようにね。



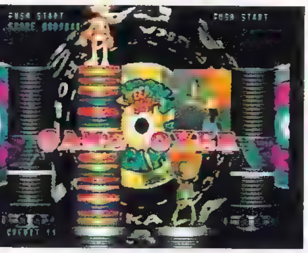
対戦なので勝敗を決めます

ルールを説明しよう。譜面の指示通りにボタンを叩いたときに表示される「パーフェクト」や「ナイス」などが対戦に影響してくる。いい成績を取ると、その都度相手に「チップ」なるものを送りつけ、さらに送られてきた「チップ」を消すことができる。逆に悪い成績を取った場合は、自分側に「チップ」が積まれていく。曲が終わったあとに「パーフェクト率」を精算し、チップが少ない側の勝ちになる。説明だけでは難しいので、一回見てみることを進めまさぁ。

ちなみに、あまりに成績が悪いと、曲の途中で止まってしまうこともあるので気をつけたい。



対戦時は6曲から、スペシャルモード時は3曲から選んで始められる。



あまりにもセッションがうまくいかないと強制的に曲が止まっちゃう!

「やーん、これ、むずーい」そんなときはスルーしてもOKです!

このゲームの面白い駆け引きに、パーフェクト率がある。パカパカパッションでは、「譜面の指示を見逃してもペナルティには付かない」ので、難しいフレーズは手を着けないでスルーする手段もアリなのだ。逆に、よけいなボタンを押しまくると、「ミスによる自分側のチップが増加」、さらに「パーフェクト率の低下」というダブルショックを受けてしまうぞ。自分の自信のあるフレーズをていねいにこなしていくのが第一の攻略法といえそうだ。とはいっても、見逃しすぎていると、相手からチップを大量に送られちゃうので、「最初の1個だけパーフェクト取ったぜシャー、あとは指をくわえて観戦だぜ」とはいかない(当たり前)。リズムゲーで君は何連勝できるかな?

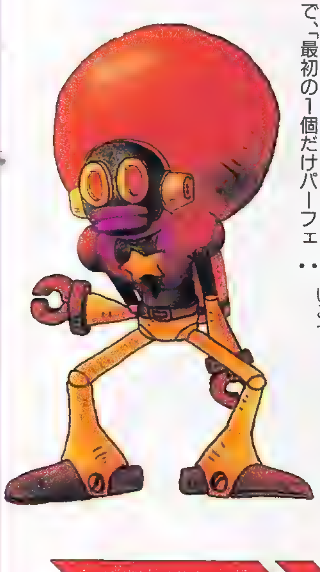




右側はドラム。難しそうだ。ちなみに趣味はパチンコ。



すさまじく難しいフレーズは気合を入れるかパスするか選んでいこう。



ガンメンウォーズ

メーカー　ナムコ
ジャンル　アクション
発売時期　発売中

撃ち合いつつ ダイヤを争奪せよ!

GUNMEN WARS



ルールは簡単! 撃ち合うのみ!

そのタイトルからもゲームの内容がプンプン匂う対戦ガンシューティングゲームがナムコから登場だ! タイトルにある「ガンメン」からもわかるように、ナムコの新シリーズ「ナムカム」を搭載したゲームだ!



3つのフィールドから選んでプレイを展開する!

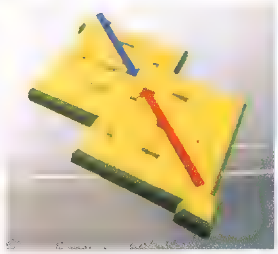
画面上にあるカメラで撮り込まれたプレイヤーの顔を持つロボットを操作し、敵、味方に分かれて戦って、多く倒して多くダイヤを集めまくるというのがゲームのルール!



一人でやるより多人数で熱くなれ!

制限時間なら何度でも破壊され、集めたダイヤは散乱! それを狙うと一発大逆転も可能になるぞ!

万人向けステージ「水上公園」



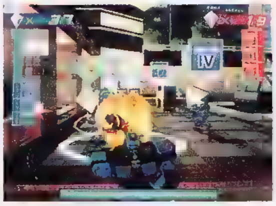
敵、味方に分かれて戦うわけだが、その舞台となるフィールドは3つ用意されている。その1つがこの「水上公園」で、写真からもわかるように、障害となる物が少ない。

動きやすい点が「万人向け」なのだが、狙われやすいってことも忘れていけませんよ!



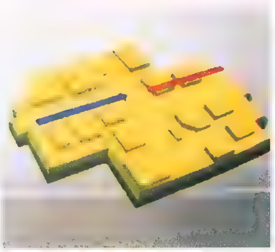
フィールドの反対側から敵がわんさかとやってくる! いっくぜ〜!

障害物があまりないので、かなり遠くから狙えるのがポイント。でもそれって逆に死角から狙われると気付くのが遅れてあっという間にダメージが減ることも! そのスリルが結構熱かったりして!



撃破! するとダイヤが出現! 通常は①×4個だが、回収していると…。

中級ステージ「商店街」



中級という設定となっている「商店街」は、市街戦の展開となる!

中央に大通りがあり、その両側に商店街が存在。その両側から敵、味方が展開する!



まさに市街戦! 建物の陰から射撃だ! 味方の援護をしなきゃ!

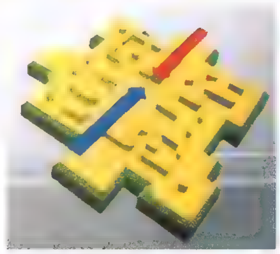
「万人向け」よりも視界の悪くなる部分が多くなるが、そこはゲーム相手等が発見しやすいように、マーカーだけは画面上に表示されるので、危険を予め察知できる!



敵を発見! 後ろには味方! 挟み撃ちにしてダイヤを回収だ〜!

よ〜くそのマーカーを観察すると、大きくなったり小さくなったりする! これで敵との距離を測ることが可能だ!

上級ステージ「地下鉄」



上級に設定されているのが「地下鉄」ステージ!

写真で見てわかるように、地下鉄のホームの周辺が舞台となっている! その中には階段があったり、売店があったり、広告看板があったり待ち合いスペースがあったりと障害物がたっぷり状態!



ゲームスタート! ガラガラ! なんとそば屋から出現! ナイスな演出!

非常に動きにくい状況なのだが、これらを上手に使えば無傷のままゲームを展開することも可能だ! でも逆に敵を追い切れずにダイヤを回収しきれないなんてことも! マップ暗記が必須かな?

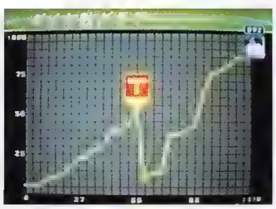


とにかく障害物が多い! そのためか敵との距離がすごく近い!

やるなら勝つ! その結果はいかに?

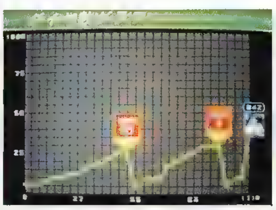
フィールドを選び、チームを選び、ゲームが展開され、制限時間が終了すると、勝ち負けの判定が下る!

その判定は、どれだけダイヤを回収したかで決まる!



回収しておいてわざと死んで、後半でダイヤ持ちの敵を狙って大回収!

勝ち負けの結果以外には、誰が一番回収したか。さらには自分が回収したペースがグラフで表示されるのだ!



あまり早く死んじゃうと、回収しきれずにまた破壊される…要注意!



TENKOMORI SHOOTING

©(株)ナムコ

てんこもりシューティング

メーカー　ナムコ
ジャンル　シューティング
発売時期　近日発売

対戦、協力からお笑いまで満載！



シューティングゲームが満載だぁ～!!

今度ナムコから出るゲームは、なんとシューティングゲームばかりを集めたもの！その名も「てんこもりシューティング」！

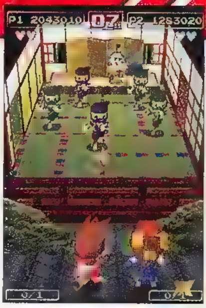
その内容は、25種類以上のバラエティゲーム満載!!

次々にゲームをクリアし最上階を目指す

そのタイトルからもわかるように、とにかくたくさんのミニゲームが用意されているわけだが、その中でプレイヤーは、次々にゲームをクリアしていき、最終目標を目指す。

その展開は、塔を昇っていく形で表現され、その最上階を目指す形となるのだ！

ゲームは、ごく普通のシューティングゲームのルールになるのだが、大きく違うのがゲーム中に死んでもライフが減らないこと！このゲームでは各ゲームで決められたノルマをクリアするのがルール。ライフがある限り進めるのだ！



タテ画面を基本とする中で、色々な見せ方をさせている。

レベルに合わせてゲームも選べる！

シューティングが苦手な人も、ゲーム中のミスがゲーム終了にならない点がいい！

下手な人は下手なりに楽しめるし、上手な人はいかに死なずに高得点を狙うかっていう遊び方ができるわけだが、その状況をもっと明確にしてくれているのが、初心者から上級者までがよりこのゲームで熱くなれるようにレベル別で遊べるコースが設定されているのだ。

そのコースは全部で3つ！

その一つ目は、全4ステージからなる「初級コース」。



コミカルなキャラクターもグー。

2つ目は、全6ステージに最終面が付く「中級コース」。

3つ目は、全9ステージに最終面が付く「上級コース」。

遊び方においても様々な工夫がなされているんだけど、他にも筐体のデコレーションにも一工夫が！とにかく発見しやすいんだよね！でっかいし！



3DCGもしっかり駆使！



マジになるシーンもバッチリ！



気合を入れないとノルマが…

GALS PANIC S2 ギャルズパニックエスツー

©1999 KANEKO CO.,LTD.

ギャルズパニック S2

メーカー　カネコ
ジャンル　アクション
発売時期　99年予定

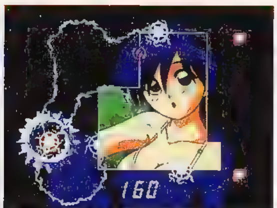
明快ルールの陣取りゲームシリーズ第6弾



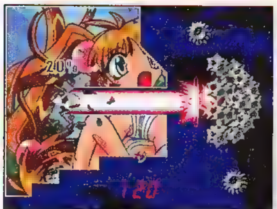
お馴染みギャルパニの最新作登場！

陣取りゲームの定番「ギャルズパニック」の第6弾が登場。内容は自機を操りラインを引きながら陣地を囲んでいくお馴染みの「ギャルパニ」ルール。

フィールドの80％以上を陣取ればステージクリア、そして90％以上でクリアすると脱衣シーンが変わり、アニメーションになる演出も盛り込まれているぞ。



ルールはフィールド内をラインを引きながら陣地を確保していく。



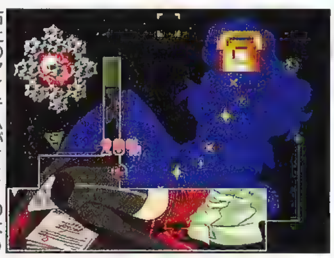
敵の攻撃によっては、陣地を減らされることも！

また背景には美少女キャラを覆う影が描かれており、それをうまく取り除いていくと、アイテムが出現する。アイテムによっては、ショットやスピードアップ、そしてTELというアイテムもあるのだ。

アイテム満載！さらにリンクサービスも

TELアイテムとは電話とゲームのリンクサービス「カネコダイヤルサービス」に関連するアイテムとなっており、この番組サービスでのみ知ることのできるキーワードをハガキで送れば、抽選でオリジナルグッズが当たる「ぱにっくキャンペーン」が実施される。

登場キャラは総勢13人。ステージは12ステージとなっており、隠しステージも用意されている。豊富なパワーアップアイテム、さらにはミニゲームもあるから、最新のギャルパニをじっくり楽しんでみよう。



右上のアイテムがTELのようだ。うまくゲットできるか？



各グラフィックには有名作家陣、そして有名声優陣が担当してるぞ。

アシュラブレード

メーカー	富貴商会
ジャンル	対戦格闘
発売時期	発売中

基板屋でお馴染みの「フウキ」から、
爽快2D格闘ゲームが大登場!!



担当・田渕健康

ゴタクはいらねえ。「力」を示してみろ。それがテメエの正義を語る、たった一つのイカしたヤリかた、だぜ！



DEVISE NEW DESTINY

フウキが繰り出すファンタジー2D対戦格闘「アシュラブレード」！

魔刃「ASURA」を巡って、8人の闘士が繰り広げるスピーディーなハイテンションバトル！操作は1レバー3ボタン（弱中強）。従来の格闘ゲームと同じく、レバーとボタンとの組み合わせで多彩な技を放つことが可能だ。

システムの中でも目を引くのは画面下の「マジックゲージ」。ゲージを消費することにより「マジックウェポン」と呼ばれる強力な技を放つことができ、ゲージMAX状態で「マジックブースト」という強力な攻撃補助を発動させることができる！しかし、「マジックブースト」は一試合に一回っきりしか使えず、それ以降は「マジックウェポン」も使えなくなる。強力なだけにリスクも大きい。キメ所が熱いシステムだ！





中平正彦先生「RYU-FINAL―闘いの先に―」

単行本 "天之巻""地之巻" 発売記念

札幌
仙台
荻窪
神保町

サイン会開催！大決定！

前号で感動のラストを飾った「RYU-FINAL」！その感動覚めやらぬ来年初頭にサイン会を、マルゲ屋全4カ所で開催するのだ！地球が消滅するまでに中平先生に会える最後のチャンスだ！



1999年1月25日 "天之巻"発売！ そして翌月！2月25日 "地之巻"発売！

どちらも200ページオーバーの極厚本だ！

●サイン会スケジュール●

1月下旬"天之巻"発売時

★1月23日（土）マルゲ屋 札幌店　15:00～
TEL.011-233-0238

もう雪が降っているようで…キミたちの熱い魂でマルゲ屋だけは暖かくしてね。
※旨いラーメン屋さん情報もそれなりに教えてね。

★1月24日（日）マルゲ屋 仙台店　14:00～
TEL.022-712-4787

うお～仙台と言えば「牛舌」だよな！美味しいお店があったら即、教えましょう。
※ガイドブックに載っている店っていまいち信用出来なくて…。

2月下旬"地之巻"発売時

★2月27日（土）マルゲ屋 荻窪店　14:00～
TEL.03-3392-8231

ラスト1つ前はラーメン激戦区？の荻窪店で開催！
※気のせいかここで書いてあることって食い物の話しかしてないな…。

★2月28日（日）マルゲ屋 神保町本店　14:00～
TEL.03-3293-9325

泣いても笑ってもここで最後！ラーメンの旨い店は編集長（ぜんじ）に聞くので大丈夫！
※でも本当に会えるのはここで最後なんだよね。

※計4店のサイン会では、特別に描き下ろした「プリント版」色紙が配られます（全店共通・同絵柄）。
詳しくは最寄りの上記マルゲ屋にお問い合わせ下さい。

中平先生からひと言！



思えば連載途中から極端にペースが落ちて担当編集さん、印刷所にはご迷惑をかけっぱなしだったことも今となっては「通りすぎた過去＝良い思いで？」となりました（そ、それは…編）かんべんしてよ～印。だが！それを乗り越えられた最大の理由には「自分の作品を待っている人が居る」に尽きると思います。特にHP（メール）や手紙をいただいた時には、「ああ読んでくれているんだな」と実感出来ます。

又、これは担当編集さんと決めたことですが「少なくともゲーメストを読んでいる読者全員には、"面白い"と感じるコミックを提供しよう」ということです。そのためにラスト付近ではかなり無茶な展開を見せてしまいましたが結果的にコミック＝物語である以上1話、1話の追求という部分では妥協は考えませんでした（あたり前ですけど）。

今は単行本作業中で、来年春以降にはどこかで何かを描いているかもしれませんので中平正彦という名前見かけた時には、読んでやって下さい。

最後になりますが、読者、新声社スタッフ、印刷所、カプコンスタッフの方々へ今までお付き合い下さいましてありがとうございました！単行本買ってね！

個人ホームページ好評稼働中！

http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/

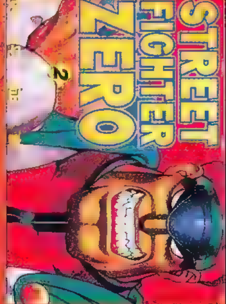
もしかしたら作品に対するウラ話なんか聞けちゃうかもね…モラルの範疇でいろんなことを聞いてみたり、作品の感想なんかも送ってね。



●さくらがんばる！2巻 本体550円＋税



●さくらがんばる！1巻 本体534円＋税



●STREET FIGHTER ZERO 2巻 本体534円＋税



●STREET FIGHTER ZERO 1巻 本体534円＋税

新声社発行の 中平正彦コミック のお知らせ！

本屋さんに無いときは、マルゲ屋でお求めを！

※前号11／30コミック最終ページの訂正とお詫び：「RYU-FINAL」最終話、最終ページにてリュウが語る台詞「確かみてみろ」となっておりますが、正しくは「確かめてみろ！」となります。訂正するとともに、ここに謹んでお詫び申し上げます。担当編集より。

PS スクウェア/ドリームファクトリー12月17日発売　5800円(税別)

360度、自由自在！
エアガイツ

プレイステーション版における追加要素を詳しく説明していこう！
担当：伊勢猫（代打）

3D対戦格闘ゲームに新風を吹き込んだ『エアガイツ』が、遂にプレイステーション版として装いも新たに登場！

さて、気になる移植度のほうは…グラフィック面については完全移植といえない部分もあるが、ゲーム性や操作感覚といった点については問題ない出来映え。アーケード版ではクセの強かった「1回転コマンド投げ」が出しやすくなり、コントロールパッドでのプレイも違和感なくいい感じだ。

さらに、新要素が目白押しとくれば…かなりお得です。

新要素 ミニゲームが4種類！

バトルビーチ



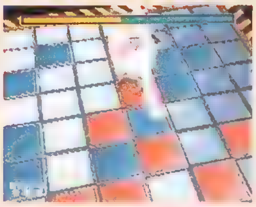
ボタンを連打するだけの簡単操作で楽しめる3つの種目（バトルダッシュ、バトルフラッグ、バトルハードル）で対戦相手と総合得点を競え！

無限バトル



体力の続く限り次々と出現してくる敵を打ち倒していくサバイバル・モード。敵を倒して回復する体力ゲージがストックできたりもするぞ！

バトルパネル



それぞれ赤、青側に分かれて8×8のフィールド状にパネルを置いていく「オセロ」のような陣取りゲームで、タックルで邪魔することも可能。

バトルランナー



サーキット状の周回コースを対戦相手の邪魔をしながら走り抜けるゲームで、相手を攻撃する以外にも逆転アイテムなどがあったりもする。



クラウドやティファに加えてヴィンセントなども使用可能。

そして召還される5人の戦士…



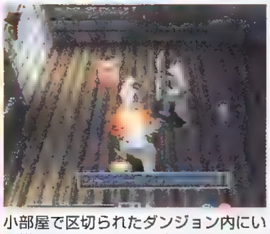


クラウド、ティファに加えてプレイステーション版では、セフィロス、ユフィにヴィンセント…といったＦＦⅦキャラが使用可能だ。

BRAND NEW QUEST



もう一つのエアガイツともいえるのが、この新要素になるRPGモード。アーケード版のストーリーにも名前だけは出ていた陽子の父にして考古学者「増田光司」と助手の「クレア・アンドリュース」を操作して、広大な未知のダンジョンを探索していく。「トバル」シリーズにあったクエスト・モードだといえばわかる人も多いかな？



小部屋で区切られたダンジョン内にいる様々なモンスターを倒していこう！

さて、その内容のほうはというと武器、防具がある上にマテリア(!!)を使った魔法攻撃あり…と完全に別のゲーム。

村を拠点にして2人でダンジョンの探索範囲を広げていけるノーマル・モードと、いずれか1人のプレイヤーを選んでひたすらダンジョン内を突き進んでいく（村に戻れない…）ハード・モードの二つがあって、これもいい感じだ。



ステータス画面ではアイテムや魔法などの装備も行うこともできるのだ！

コンスポ

PS　ウエップシステム　11月26日　5800円

これぞ究極のスノーボードゲーム!!

COOL BOARDERS 3

このゲームからスノーボードシーズンが開幕する！
担当：TMR（EXムック）

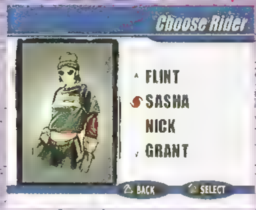
スノーボードの醍醐味である華麗なトリックやスピード感を体感できる『クールボーダーズ』シリーズ。その最新作がついに登場するぞ。

前作以上にリアルさを追求した『3』では、モーションキャプチャーによりボーダーの動きが忠実に再現されている。

ゲーム中に登場するボードは、有名ボードメーカーである「バートン」や「ライド」の最新モデルが使用されているのだ。

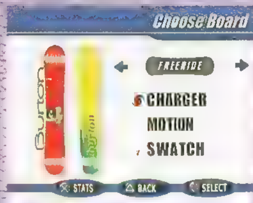
プレイすることができるコースイベント（競技）は、トリック競技とレース競技に分けられる。

レース競技では、パンチで相手を攻撃したり、挑発することができるぞ。トリック競技では、トリックパワーメーターやトリックコンボシステムにより高度なトリックを決めることができ、白銀の世界を存分に堪能できるぞ。



▲登場するキャラクター達もクールでイカしたヤツばかりだ！

▼憧れのトップボードメーカーのボードの滑りを体験できるぞ



さまざまなコースイベント

ロケーションが異なる6種類の山を舞台に、スリリングなレースが楽しめる「ダウンヒル」、「ボーダークロス」、「スラローム」をはじめとして、トリックテクニックを競う「ハーフパイプ」、「ビックエアー」、「ボードパーク」など、リアルなスノーボーディングを楽しむことができるぞ。







トリックコンボ

トリックコンボとは、1回のジャンプ中に単発トリックを2種類以上組み合わせることによってコンボが成立し、コンボボーナスを得ることができる。ちなみに、同じトリックを2回続けてもトリックコンボにはならないのだ。



いろいろなトリックを組み合わせてコンボをねらえ！



コンボ完成！　でも、着地に失敗したらポイントは0なのだ

VSモード

「ダウンヒル」、「ボーダークロス」、「スラローム」などのレース競技なら、友達同士で白熱した対戦プレイを楽しむことができるぞ。



ネオジオポケット

最新情報!!

ポケット格闘シリーズに

サムライスピリッツ！

がいよいよ登場!!

小さくたって本格派!! おなじみのキャラで真剣勝負

アーケードはもちろんのこと、家庭用でも大人気を誇るSNKの対戦格闘『サムライスピリッツ』が、ネオジオポケットでついに登場だ。価格は4500円（税別）。覇王丸、ナコルル、緋雨閑丸といったおなじみのキャラが、12月25日にネオポケの画面で真剣勝負を展開するぞ。

画面が小さくても中身は本格派。「修羅」「羅刹」といった剣質選択だけでなく、「剣客」「剣豪」「剣聖」といった操作レベルの選択など、ファンにはおなじみのマニアックな内容も移植されているから、ネオポケ購入意欲倍増タイトルであることは確実だ！



基本システムは『天草降臨』のものを踏襲したものになっている。



プレイヤーキャラは全部で12人。シリーズの人気キャラが勢揃い！



©SNK

キミはすべて見たか？

『KOF ROUND-1』の隠しキャラ7人の出現条件

◆'94　草薙 京
メンバーセレクトの画面で京にカーソルを合わせてオプションボタンを押す

◆ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ
1回オールクリアする（コンティニューをしてもいいので、CPU戦を最後までクリアする）

◆荒れ狂う稲光のシェルミー
3回オールクリアする

◆乾いた大地の社
5回オールクリアする

◆炎のさだめのクリス
7回オールクリアする

◆オロチ
9回オールクリアする

◆ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ
11回オールクリアする



要するに11回クリアすれば、全キャラが使えるようになるわけだね！

DC セガ 発売中 5800円(税別)

噂のドリームキャスト版を検証!

バーチャファイター3tb

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1997, 1998

待ちに待ったこの日がついにやってきた。ドリームキャスト版で、再び頂点を目指せ! 担当 ちゃっきー

アーケード版の発売から約1年の時を経て、新ハード・ドリームキャストとともに颯爽とコンシューマの世界に登場したＶＦ３ｔｂ。みんなはもう手に入れたかな？ここで、早速気になる移植度と、ドリームキャスト版ならではの新モードを徹底検証してみよう。

外見に関しては、まさに文句なしの一品。アーケード版と比べてもまったくと言っていいほど見劣りせず、並べて見比べてみて、やっと少しわかるかな？程度の違いしかない。超美麗な青空や、雪のステージ、半透明デュラルなども忠実に再現されているぞ。

このあたりは、せがた三四郎に默祷、といったところか。

そしてバランスなどの調整面だが、こちらもなかなかのデキ。アーケード版そのままの空中コンボや戦術が通用するので、やり込んだ人でも十分納得できるだろう。

唯一ちょっと違うのは、サラとパイの2キャラにも葵限定コンボが入るってこと。でも、この際これぐらいのことは、逆に面白い要素として考えてしまってもいいのでは？



移植度高し！ビックリするほどアーケード版"そのまま"を楽しめるぞ。



パイとサラにも、葵限定コンボが入る。この辺はご愛敬ってことで…。

DC版オリジナル要素を検証!

ドリームキャスト版ならではの見所はここだ！対戦からオリジナルモードまで、値段分きっかり遊びきろう。

TRANING



体力ゲージなし。延々とできるので、技や連携の練習に最適だ。

最近お約束のようについているモードとはいえ、安心して練習できるのはうれしい。体力ゲージはないので、心ゆくまでＣＰＵ戦を楽しんじゃおう。ただし、今までのトレーニングモードとは違い、相手はデクではないので、コンボの練習をしたいなら対戦を選んだほうがいいかも。

HISTORY



ＶＦが作られていく歴史が分かる。ＶＦ３では、葵の演武も収録。

簡単にいえば、お楽しみ映像コーナー。なんとここでは、初代ＶＦからＶＦ２、ＶＦ３のシリーズ3作の歴史として、今まで未公開の開発中デモを見られるぞ。また、一度ＣＰＵをクリアすれば、ＶＦ３発売前のショーで見られたムービーも見られるようになる。どちらも見逃せない映像だ。



クリア後に追加されるムービーは、ＶＦファンには必見モノ。



中にはこんなシーンも。ＤＣ版でしか見られない貴重な映像だ。

バトル甲子園2位 アストロジャッケイさんに聞く!

さて、このＤＣ版ＶＦ３ｔｂのデキを、プレイヤー代表としてアストロジャッケイさんにちょっと聞いてみましょう。

アストロ：え？はぁ、そうですね。車の挙動なんか、もう現実そのものって感じで。あ、あとせがた三四郎の爆発シーンも見逃せないですね。

編：……もういいっす。



いやぁ。とりあえず 買うしかないっしょ

アストロジャッケイ

ＶＦ２のころからの強豪プレイヤー。ＶＦ３バトル甲子園では全国2位に輝く。現在、ゲーメスト編集部にて睡眠中。



ゲーメスト・グッズプラザスペシャルパッケージ'99

ゲーメストグッズプラザスペシャルパッケージ99 価格3675円 送料:E 通販番号:TP-16

やってきました福袋！ 気になる今年の内容は…

ベストキャラ部門上位キャラ等身大ポスター（2種類のうちどちらか一本が入っています）
ゲーメストバインダー赤バージョン

といった素敵な福袋用アイテムに加えて、様々なグッズを年末特別大放出！イベントで買い損ねた、あの限定物も入っているかも！？

注意!!

この商品をご注文の際にはご注意ください。

- 発送は99年1月6日からの発送になります。
- 特殊な商品のため、他の商品と一緒にはご注文なさらないようにお願いします。

新しいメルティグッズがいっぱい

12月下旬発売

■メルティブランドに新作が登場！ ポスター、テレカ、マグカップに、おまちかねの新型バインダーも発売！ さらに今回からはメルティの妹、「ミニティ」のグッズも加わって、ちゃんと瓦版の4コマをチェックしてるメルティマニアの人々には嬉しい限りなのだ。く〜っ、かわいいぜミニティ！



Poster

メルティポスター
価格1260円 送料:F 通販番号:G-28



マルゲ屋仙台店2周年記念テレカ
価格1200円 送料:A 通販番号:MG-11
50度数

マルゲ屋名古屋店3周年記念テレカ
価格1200円 送料:A 通販番号:MG-10
50度数

Telephoene Card



Bindar

メルティバインダー'99
価格1575円 送料:F 通販番号:B-7



ダークメルティマグカップ
価格1029円 送料:F
通販番号.G-30

ミニティマグカップ
価格1029円 送料:F
通販番号:G-31



メルティマグカップ
価格1029円 送料:F
通販番号 G-29

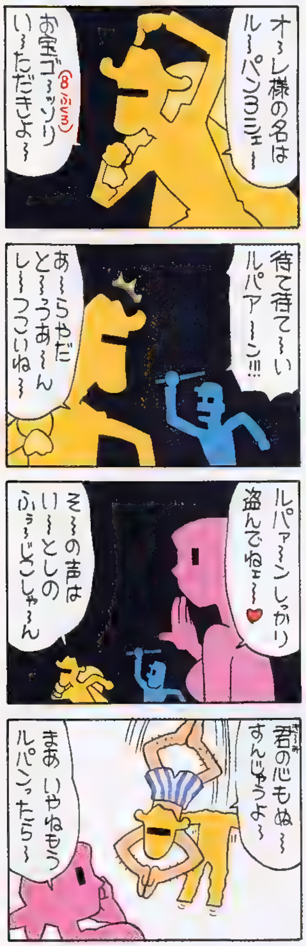
Mag Cup

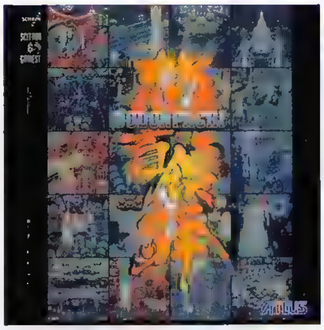


すべての商品がハガキorFAXで注文OK！

goods plaza

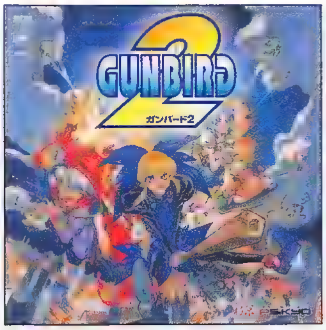
吉崎観音の ゲーム大辞典
ル ルパン三世





■ゲーム性へのあくなき追求が生んだ硬派シューティング2大タイトルを、豪華にカップリング収録。スーパープレイヤー「ZBL-NAI」氏の開発者へのQ&Aも収録。サターン版オリジナルBGMを含む、怒首領蜂・全13曲、アレンジバージョンも加えたエスプレイド・全28曲の迫力満点のボリュームを堪能してくれ。

SHOOTING FREAK SOUND SERIES怒首領蜂+エスプレイド
価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD−0002



■大人気シューティングの続編、あの彩京の最新作「ガンバード2」が早くもCDに!しかも一作目のガンバードをもカップリング!こいつぁーすげい。マリオン様もビックリだね。クドいようだが、ゲーメスト&サイトロンのCDは生産数限定。お値段も手頃だから、迷ったときは買っとこう。

SHOOTING FREAK SOUND SERIESガンバード2
価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD−0003



■一般の人の記憶には残らずとも、ゲーメスト読者の魂からは永久に離れそうにない近年マレに見るアクの強いゲーム、弾銃フィーバロン!こう言っちゃ何だが、ゲーメストがやらなきゃ誰がやる!そんな心境でこさえてみました。ハッキリ言って、売り切れたら後は無い!後悔したくないなら、すぐにマルゲ屋ORグッズプラザにレッツ・ビギン!

SHOOTING FREAK SOUND SERIES弾銃フィーバロン
価格1890円　送料:E　通販番号 SGCD−0004

PINS COLLECTION PSYCHIC FORCE 2012

■大きさ35ミリほどのかわいいピンズセットだ。るりあ046先生の手によるディフォルメイラストをもとに、細部まで再現したこだわりの商品。バーンやマイトの頭のとんがりっぷりが、ちょっと自慢。ガデスの傷部分の色をわざわざ変えているあたりが、なにやってんだかって感じです。



第三勢力
バーン・ウエンディ
玄信・マイト・パティ

サイキックフォース2012ピンズコレクション　第三勢力セット
価格3150円　送料:C　通販番号:TA−35

新生ノア
キース・ゲイツ
レジーナ・カルロ



サイキックフォース2012ピンズコレクション　新生ノアセット
価格2520円　送料:C　通販番号:TA−36

軍サイキッカー
ウォン・エミリオ
ガデス・刹那



サイキックフォース2012ピンズコレクション　軍サイキッカーセット
価格2520円　送料 C　通販番号:TA−37

COSPA かりんお嬢様コスチューム



■ゲームの中でも大活躍の大人気キャラクター、ストリートファイターZERO3の神崎かりんお嬢様のコスチュームだ。コスチュームのセット内容は、セーラー服本体、スカート、スカーフなので、あとはスパッツとグラブ、ブーツ、そしてお嬢様に相応しい気品と高笑いを手に入れればもうバッチリ本物っす。

ストリートファイターZERO3　かりんコスチューム
価格31290円　送料:E
通販番号:COSC−1126(サイズS／M／L)

■シューティングっていいよね。何か目標がハッキリしてるっていうか、トリップできるっていうか。シンプルだしエキサイティングだしね。そんなオシャレなガイズの必携アイテムがこれだ。極上のパターンはマンネリな日常を吹き飛ばしてくれます。



レイディアントシルバーガン　ビデオ
価格6090円　送料:H　通販番号.GV−44



■幾多の屍を築き上げ、やっとこさ世に送り出したサイキックビデオ。もう御覧になりました?これから見る人のための見どころ…それはキャラ紹介…!無論全編がクライマックスなんだが、つかみとしては前代未聞の凝りっぷり。パンツの換えを用意してから観なさい。悪いこと言わないから。

サイキックフォース2012ビデオ
価格6090円　送料:H　通販番号:GV−45
収録時間:100分

1999年価値ゲーメストカレンダー、まだ買ってないんですか？まずいですよそりゃ。

ラングリッサーVカレンダー1999
価格2100円　送料E　通販番号 MS-09



■「ラングリッサーV」のイラストをメインに構成された、メサイヤオフィシャルのラングリッサーシリーズカレンダー。内容は、未公開イラスト1点を含む、カレンダーの黄金率A2版7枚綴り。冬コミなど、各種イベントに出展されるメサイヤブースでの販売を除けば、このカレンダーを購入できるのは、世界中でマルゲ屋と読サビだけ。なんといっても、うるし原先生の未公開イラストが手にはいるってだけでも、購入する価値はアリアリなのだ。

須藤真澄コレクション　ゆずとおともだち　卓上カレンダー1999
価格2310円　送料E　通販番号 CG-23



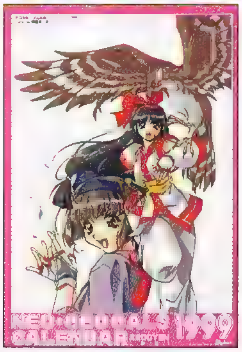
■大人気コミック「ゆず」が、ほのぼのとしたキュートな卓上カレンダーになりました。イラストはもちろん須藤真澄先生の全点描き下ろし！しかも、アルミ製のダブルフォトフレームに好みのイラストとカレンダーを組み合わせられるのだよ。

サイキックフォース2012カレンダー1999
価格1890円　送料E　通販番号 TA 51



■全7枚の紙面に込められた、今までに公開され、ポスターを貼ったその日に「あのポスターを譲ってくれ」と言われてマルゲ屋の店長大弱りなど、いくつもの恐るべき伝説を築いた、タイトーオフィシャルの、あんなイラストやこんなイラストの数々。しかもご覧の通り、表紙はオフィシャルイラストレーターの「逢坂浩司先生」の描き下ろしイラストになっているぞ！待っていなさい、全国に潜む150,000,001人（推定）のサイキッカー諸君!!

NEO·GEO GALSカレンダー1999
価格2310円　送料E　通販番号 SS-225



■今年もネオジオギャルズの季節がやってきたぞ。もちろん、今回も掲載されている8点のイラストすべてが人気作家の描き下ろしっていう、夢の様な仕上がり！どの月を見てもハイクオリティーなイラストたち！98年度版で好評だった、8枚目のポスタータイプの一枚も健在。激しい自己主張をうかがわせる蛍光ピンクの派手な地色と、織倉まこと先生のナコ＆リムのイラストの表紙が目印！ここで買っておかないと孫の代まで大後悔だー。

CHARACTER-DOLL

■ナコルル&紫ナコルルの、復刻版人形2体と、トゥルーラブストーリーの綾音ちゃん。完璧なまでのフェイスのこだわりを見て欲しいのだ。

■綾音ちゃんに続いて、天野みどりちゃんも登場！これを片手にきつねうどんを食せば、愛はフォーエバーって感じでゲス。



トゥルーラブストーリー天野みどり人形
価格10290円　送料E
通販番号:AS-02
体高　約28センチ　全身14箇所可動



トゥール　ラブストーリー桂木綾音人形
価格10290円　送料E
通販番号 AS-0
体高　約28センチ　全身14箇所可動



ナコルル人形復刻版　紫
価格10290円　送料E
通販番号 SS-221
体高　約28センチ　チチウシ付き



ナコルル人形復刻版　赤
価格10290円　送料.E
通販番号:SS-220
体高　約28センチ　チチウシ付き

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法
複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：のろ美テレカ（A）　1個　100円
ネオジオギャルズカレンダー（E）　1個　500円
サイキック2012ビデオ（H）　1個　無料
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（E）の500円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがマルゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のマルゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

●仙台店2周年ありがとう記念セール　12月19日〜23日まで消費税分5パーセント還元します!!

メルティ 4TH IMPACT! NO.20 吉崎観音社 1998
http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya



吉崎観音社冬コミ（水）東地区"A"06a
☆あれあれ？メルティ、今年ってもう一回ゲーメスト出るよ…マルゲ瓦版がなくなるのか？（それはない）

1/15号 ゲームイベント優先券

新作グッズ紹介

WHITEALBUMトレカ
¥476/袋　¥7140-/箱(税別)
発売日未定
☆予約特典で森川由綺らのキャラクタースペシャルカードがもらえるぞ。

[illegible]
¥2980-発売日未定
☆ビートマニアの携帯ゲーム化商品。予約をしないと売り切れ確率高い？
「もちろんわたしのあたらしいグッズも続々登場!! 仙台店のテレカも超グー!!」

過ごしてみたくないか…福袋三昧の人生を！

天下一ゲーマーの店　ゲ屋瓦版



「今年も暖冬でホワイトクリスマスにはなりそうもないな。なんか親戚でいないのか？ホワイトメルティとか」
「いないって。そんなことよりクリスマスといえばアレでしょーが！12月24・25の2日間だけ神と経営陣から許された特別企画『マルゲ屋クリスマス超・SPEEDくじ』！」
「あのお買上げ3000円以上で引けるというアレか！」
「そのとーり！非売品ゲームレアグッズやゲーム基板がその場でバリバリ当たるのよっ！クリスマスはこれで基板を食べて食べて食べまくるわよー！」

この一袋から始めよう！「年明けマルゲ屋福袋」

「袋といえば、袋小路、袋叩きがまっ先に思い出されますね。でもマルゲ屋と言えば…」
「もちろんマルゲ屋福袋に決まってるわよ！なんと今回は新春初売り福袋より先行してクリスマス福袋を販売しちゃうの。神聖なるゲームグッズが溢れんばかりに詰まっていることは真実ね！気分はもうトレジャーハンター！」
「ウム、私もちょっとのぞいてみたのだが…私ことマルゲヤマングッズがてんこ盛りだったぞ」
「…ま、この人はほっといて中身を確認しちゃおっと!!」
「お〜い、メルティさん？」
「えっ、何これ！全店内容が違うじゃない!?グッズがこんなに入ってこの価格…初売りに待っている新春福袋といいこのクリスマス福袋といい…やるわねマルゲ屋！」
「私のグッズ…」

■クリスマス福袋■
☆マルゲ屋各店にて絶賛発売中
1袋3000円(税別)
〜各店により若干の違いがあります。

マルゲ屋からのお知らせ

年末年始の営業日程については、下記をご覧ください。

レッツコミケット マルゲ屋参上準備完了

今年のマルゲ屋をしめくくるにふさわしいビッグイベント「コミケット55」が12／29・30に東京ビッグサイトで開催されるのは承知の通り！当然マルゲ屋も会場限定商品を多数揃えて参加決定なのでみんな寄ってってね！詳しくは告知のページに載っているのでよろしく！

ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみPM12:00より、その他の店舗はPM2：00からの開始予定です。

12/20(日)	G-神保町店	月華の剣士2大会
	G-荻窪店	ホットギミック快楽天大会
	札幌店	サイキックフォース2012大会代表者組み手
	仙台店	月華の剣士2大会
	名古屋名駅店	スーパーストリートファイターIIX大会
	大阪梅田店	定休日
12/23(祝)	札幌店	ときメモ対戦ぱずるだま大会
	仙台店	K.O.F'98ルーレット大会
	名古屋名駅店	ストリートファイターZERO3大会
	大阪梅田店	月華の剣士2大会
12/27(日)	G-神保町店	ストリートファイターZERO3大会
	札幌店	PS版ヴァリアヴル・ジオ2大会
	仙台店	エアガイツ大会
	名古屋名駅店	月華の剣士2大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012大会

ゲ屋日記　11/21（土）マルゲ屋神保町店にて

須藤真澄先生サイン会

☆ゲーメストコミック「アクアリウム」が映画化され絶好調の須藤先生に会うため、全国からファンのみんなが来店してくれたぞ。コミックにサインしてもらった人もいたみたいだね。みんなありがとう。



↑当日は土曜日にも関わらず熱心な須藤先生フリークスが集まって楽しいひとときに。

マルゲ屋年末年始営業予定表

○が営業の日、×がお休みの日です

	12/28	12/29	12/30	12/31	1/1	1/2	1/3	1/4
神保町店	○	○	○	×	×	○	○	○
荻窪店	○	○	○	×	×	○	○	○
札幌店	○	○	×	×	×	○	○	○
仙台店	○	○	×	×	×	○	○	○
名古屋名駅店	○	○	×	×	×	○	○	○
大阪梅田店	○	○	×	×	×	×	○	○

<マルゲ屋ホームページ>　http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:30

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜19:00

■東京荻窪店
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00〜22:00

■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:30

仙台店2周年記念！店長よりひとこと！



☆仙台店は12/21に満2周年を迎えることとなりました。これもひとえにみなさまのおかげです！どうもありがとう!!12/19〜12/23の期間、サービスしますので、よろしくー!!
仙台店店長・佐々木より

今回は本当の基礎の基礎から語ろう



アーケードゲーム初心者講座

～シューティング編第1回～

弾よけが難しいというイメージを打破することが大切だ。

——第9回——

担当:石井ぜんじ

シューティングは本当に難しいジャンルなのか？

シューティングという言葉を聞いてイメージするとき、スリリングだが**難しいゲームというイメージを持つ人が多い**だろう。うまい人たちが、画面上にうようよ弾がある中をすいすいよけていくのを見るのは楽しい。しかし、自分でプレイしてみると、すぐに弾に当たってしまう。

弾よけは、こうすればいいというように一言では説明できないもののように思える。「とにかくよけることがうまくならないといけない。だから反射神経や脳の構造が少し普通の人と違うくらいの人でないと、うまくなれないのではないか」と思いがちだ。

だが、そんなことはない。シューティングは選ばれた者のみが遊べるゲームではなく、**工夫と慣れによって誰でもうまくなれるの**である。今回から始まる初心者講座シューティング編では、まずうまくなれないと思いこむ心理的な壁を取り除くことから始めて、うまくなるための考え方や心構え・練習方法などを紹介していこう。

やればできる！その思いこみが大切

シューティング初心者でありがちなのが、あんなに凄い弾よけができないので、とても自分にはできないと思い込んでいる場合である。だが、遊んでいるのは同じ人間。頑張れば誰でもうまくなれるのだ。まずこの思いこみが大事。

前回も述べたように、ゲームが**うまくなる基本は、考えながら毎日こつこつと練習すること**である。後は、必ずうまくなるという強い意志が必要だ。

私のような古株のゲーマーは、対戦格闘以前にさまざまなゲームをやってきた。その経験から言うと、今の格闘ゲーマーは非常に練習量も豊富だし、レベルの高いレバーさばきをしている。特別凄く勝ち抜いている人でなくてもそうなのだから、同じだけの情熱をシューティングに注げば1周クリアなんて楽々なのではないかと感じる。

実際に、ライターのREDに聞いてみたら、ストリートファイターⅢ2ndに投入した情熱と練習量を注げば、シューティングで全国トップが狙えたのではないかという。まあこんなことを正確に換算できるわけもないが、実際には本当に難しいというよりも、難しい、**できないと思いこむことこそがシューティングを難しくしている**原因だと思う。

一つのゲームをまず1周してみよう

ではなぜ、対戦格闘よりもシューティングのほうが難しいと感じるのだろうか。一つには、単純に慣れていないことが挙げられる。

対戦格闘でも、SNK・カプコンを中心とした2D対戦格闘、バーチャファイター・鉄拳を中心とした3D格闘をそれぞれひとつずつ極めれば、たいていの対戦格闘ゲームには何となく入っていきやすいし、練習量も少なくてうまくなれるものである。

実はシューティングも同じことが言える。一つのシューティングを1周してしまえば、他のシューティングも何とかなりそうに思えるものである。対戦格闘でも、一つの対戦格闘を極めれば、連続技の作り方とか、ガードの崩し方などがすぐ見つけられるようになってくる。それと同じように、シューティングではよけ方のコツや、パターンの作り方、ボムの使い方、練習のしかたなど、さまざまなことがわかるのである。

やみくもに頑張れといっても厳しいものがあるが、まずは何か一つに決め、1周クリアを目標にしてみるのがよい。1周クリアできれば、別のシューティングを遊ぶ時には時間がかからずうまくなり、より楽しむことができるようになるだろう。その後の人生でずっとシューティングを楽しめるようになるなら安いものだというのは言いすぎだろうか!?

1周クリアを挫折せずに頑張り続けるためには、もっと**身近な目標を定める**といい。とりあえず最初の3面をクリアしてみるとか、達成しやすい目標を細かく設定していくと、あきらめずに前向きに遊んでいきやすい。諦めないように楽しみながら続けていくことが大事だ。ただし、目標を達成する意志は強くもとう。

もし、いつも同じところで終わってしまう場合は、どこに課題が



◎アーケードゲーム初心者講座◎

あるか考えよう。いつも同じところで死んでいたら、ボムを使ってでも、とにかく死なないでそこを抜けることを目標にしてみよう。また逆に、うまい人がボムを使っていないところで怖がってボムを使っていたら、使わないパターンを思い切って練習して作ってみよう。このように常に新しい、**達成しやすい課題を一つ一つこなして**いくのがうまくなる近道だと思う。

弾よけだけがうまさじゃない!

シューティングの**苦手意識**というのは、**弾よけができない**という意識とほぼリンクしている。弾よけがうまい人はどうしてよけられるのだろうか。実際には、弾よけの純粋なうまさを語る前に、言わなければならないことがいくつもある。そのひとつが、パターン化というものである。

実は、うまい人は弾よけを全部アドリブでよけているわけではない。**動き方をパターン化**していつも同じよけかたをしたりするなど、考えて**できるだけ確実な方法をとっている**のだ。うまい人は、弾よけを少なくしていると言うこともできる。

重要なのは、うまい人は弾よけだけが上手なわけではないということである。弾よけがうまいのは才能のある選ばれた人たちだけというわけではない。弾よけ以外のところにもシューティングのちょっとしたコツはいっぱいある。それらがわかってくると、シューティングのうまくなるコツが見えてくるわけだ。ここではあまり多くは語らないが、次回以降に詳しく説明していく予定だ。

弾よけの第一歩は弾を怖がらないことから始まる

また、もう一つ言えるのが、弾よけを**必要以上に怖がってはいけない**ということである。弾が何発か飛んできたとき、シューティング超初心者は思いっきり大きくよけてしまうことがある。こうすると、画面端まで行ってしまい、次の弾に追い込まれることが多い。自機の速さにも限界があるわけだから、そんなに毎回大きく弾を回り込むなんてことはできない。

そもそも、弾から自機が1ミリ離れていようが、10センチ離れていようが、**当たらないものは当たらない**のである。むしろ、ギリギリでかわしたほうが、その後の弾がよけやすいことが多い。弾を恐れずに、冷静に確実にかわそう。

また、自分から自機を常にバンバン動かしまくり、弾に当たってしまう人もいる。画面上に出てくる弾のプレッシャーに耐えきれないのか、ハイになっているのかは不明だが、これではぶつかりに行っているようなもの。画面上に弾が多いと言っても、**弾がない面積のほうがはるかに大きい**はずだ(笑)。

どちらにしても大事なのは、弾よけを怖がらず冷静に対処することだ。極論すれば、**ぶつかる弾だけをちょっと移動してかわせばいい**だけなのである。すぐには難しいかもしれないが、最低限の動きで弾をかわすことを心がけよう。弾よけの理論や弾よけを必要以上にしなくても済む工夫はいろいろある。しかし、まず最初に重要なのは弾を怖がらないことなのだ。このことを肝に銘じよう。

お便り募集中 当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲームの攻略やゲーセンにまつわる疑問、[illegible]についての感想・質問がありましたら、次号予告のページにあるあて先の「初心者講座」係に送ってください。

◆年末・便乗・企画◆ ゲーメスト今年の10大ニュ〜ス

押し迫る年の瀬ムードを前にして、いても立ってもいられなくなった猛者通信編成班、通称ジ☆ダップセはここぞとばかりに時流迎合企画を繰り出してきた次第。

果たして、今年ゲーメストを揺るがした大事変とは何であったのか？君も我らと一緒に無造作に確かみてみよう。

C・LAN（以下戦） そなかじで、厳正なる討議の結果、150位〜1位までのランキングが導き出されたワケであるが。

渕健（以下球） こうして見ると、今年も短かったようでヒソカに色々ありましたね。じゃあ、上位の事変をヌルプセと見ていきますか。

戦 ウムぷス。じゃあ「9位！新メーカー、参入！（擦れ声で）」

球 今年は数社が新たにアーケード業界に参画してきたワケですが、まさ兄ィの印象に残ったところのメーカーはどこッスか？

戦 確かドラゴンの背中に乗って戦う格闘ゲームがあったと思うが、それ作った会社…そうさな、どこだったかな？

球 確かAMショー付録に載ってましたよ。え〜とですね、「闘龍伝説エランドール」っていうゲームですね。制作会社は…「サイトメア」？こんな名前だったっけ？（付録のページをめくる球）あ、正式社名は「サイメイト」ですね。相変わらず失敬な誤植をかますなあ。面目ない。

戦 …何となくわからんでもないが「ナイトメア」を連想するな。まさに悪夢と言おうか…。

（ここで突然、ライターのN.Oが乱入）

N.O ところであのゲームって、発売されたの？

球 …。

戦 ……。

（ここで突然、編集のまんま君が朗報を持参）

まん 手当たり次第ゲームリストによると、エランドールは11月19日に発売になってるそうですよ。

球 なんだ、つい先日出てたのか。じゃあ探せば見つかるかもよ。

戦 まあ、サイメイトも含めた他の新進メーカーには今後一層頑張ってもらいてえなと。

球 もちのロンでさぁ。

戦 がっちんアメリカへ…これはいわゆる「M:tg・ロサンゼルス大会」への出場だな。結果リーグ戦では負け越してしまったのだが、世界の強豪と手合わせできたというだけでも十分な成果じゃろうて。

球 我がゲーメスト編集部が誇る「ギャザ部」も遂に世界へ進出できる身分になったっちゅうワケですね。

戦 ゲーメスト編集部にはギャザ部のほかにも様々な部活があるが、今年躍進めざましかった部はどこだろうかね君。

球 そうですね…今年前半はPSの「アーマードコア」を嗜好する「コア部」がヴいヴい言わせてましたし、Mac版の発売を機に「ディアブロ部」も発足しましたな。

怠け者のももやんが提唱した「水泳部」なるモノもありましたが、発足時の鼻息の荒さとは裏腹に、結局は私とライターのSHOが豊島園のプールで一回泳いで以上、という凄惨な結果に終わりました。

「スパルタンなスイマー希望！スイカ割りなぞ言語道断！」と吼えていたわりには、ももやん自体は今年一回も泳がなかったらしいですね。

戦 おととい来やがれって感じだな。あとは…そうさなあ、我も所属していた「ジェッターズクラブ」はどうだ？

球 伝説の「ライデンファイターズJET」愛好団体ですね。ネーミングはよさげですな。具体的に何をやってたんですか？

戦 JETおもしれえなあと、そんだけっス。

球 じゃ次行きますか。

戦 7位はピカチュウ癲癇事件か。これにより、アニメ番組のみならず、ゲームの演出手法の在り方も問い直されることになったという話も聞いておるが。

球 ただ画面がピカピカ光るだけの演出はもうごちそうさまってカンジ？…ああ、今なんだか凄く嫌な魂に支配されてました。



戦 中にはディップスイッチで派手な演出をカットできるゲームもあったりするさなあ。そういう動きが出てきたのも、あのピカ公の影響だな。

球 個人的には、TVで幼子が「ピカチュウを助けてあげて」と涙ながらに懇願していたのが胸を打ちました。

戦 6位はわりとめでたい（？）話題だな。

球 ゲーメストライター「つーと、半分以上が自然消滅や一身上の都合で退社しているんですよね。不思議な職場だ。

戦 そんな中で、ちゃんと送別会を開いてもらって去っていくというのは奇跡に近い。借金は悲願の職に就けたし、いなりんは寿退社だからな。

球 なんか、ジョーと力石を送り出した後の某少年院的な気分にさせられますね。

戦 二人にはこれからもそれぞれの職場で活躍してもらいたいやね。

球 じゃ5位行ってみますか…「編集部完全電脳化」これはやはり、10年間手書きを貫いてきたぜんじさんがついにMacを買ったという驚愕の事実が大きなウェイトを占めてるのでは。

戦 思い起こせば、かの有名誤植「ザンギュラのスーパーウリアッ上」を生んだのも、ぜんじさんの手書き生原稿だったな。

球 もうあの手の誤植は拝めないのでしょうか。

戦 と思いきや、データ入稿と言えども「カロ事件」のようにまったく原因不明の誤植も起こるから油断できないさね。

球 ありゃあ誰か写植屋に忍び込んで文字指定を変えたとしか思えないですな。マジで特捜リサーチ2〇〇Xモノですよ。金田〇少年なら私死んでますね。

戦 キナ臭い香りに包まれつつ4位。「速攻生徒会、発売！（擦れ声で）」

球 今年の春先にSSで出たゲーメスト監修の対戦格闘ですね。

戦 でも我は全然関わってないからいまいち良くわからんのだが。

球 おいどんもですたい。

戦 …。

球 ……。

（ここで突然、ライターのKALが乱入）

K とりあえず初回生産分は完売したんだよね。

球 秋葉の中古価格もそれほど下がってないってことはレア度が高い証拠ですかね。

K もう時効っぽいから言っちゃうけど、速攻のキャラの「真田」にはかなりきっついA級コンボがあるんだよね。

戦 ほう。みんな、気付いてたかな!?これでまたダイヤグラム変わるねえ。

球 …ひょっとして「A級」ってのは「永久」と掛け言葉になってるとか…。

K 実は真田だけじゃなくて井伊みかや宇宙番長にも…（以下編集部検閲済み）。

球 いやー、ゲームを作るって本当に難しいですね。

戦 まったくでさあ。

球 上位3位の解説に移る前に、ちょいと10位以下の事件のほかについて討議したいと思うのですが。

戦 よかろう。

球 まず36位の「はまー置きざり」事件ですが。

戦 これは我も気になっておったのだが。

球 6月にタイトー中央研究所に取材に行った時のことです。編集部からタイトー中研までは2時間近くかかることもあり、ライターが滅多に出向くことはないのですが、この日は「PF2012」攻略チームと「ランドメーカー」の担当であるはまーが、タイトー担当編集であるこーじ山下に伴われて取材に赴いたわけです。

取材も終わり、編集部へと引き返してきた一同ですが、そこにははまーの姿はなく、それに気付いたライターの一人が「あれ？はまーは？」と朴訥な疑問を漏らしたのです。

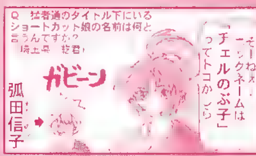
全員の視線がこーじ山下に集まったのですが、奴は目を白黒させるばかりで「え、さっきまでいませんでした？」

猛者通信

■発 行■
1999年1月15日
通巻6号

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

あっちゅう間に今年もマスターランニングなシーズン。今年もいろんなことがあったさなあ。というわけで1998年の区切りとして今年を振り返ってみることにすっぺか、と我々が思ったのは昨日のことだった。とかいいつつも、今年もう1号あるんだよな。ま、気にするな。



と寝ぼけたことをほざきましてな。時に時刻は午後8時でした。
戦　そのころ、はまーはどうしてたのかね。
球　こーじが迎えに行かなかったせいで取材室に閉じ込められ、営業時間も終わっていたために中研から出るに出られず、ずっとランドメーカーをやっていたらしいのです。こーじが編集部から電話して、やっとレスキューされたという始末。
戦　ひでえ話さなあ。
球　まあ、はまーは「ゲームをしこたまプレイできたから別によかったけど」と、肝の座ったコメントをしておりましたが。
戦　…はまーっぺえな。
　で、42位の「K-TANカー破壊」だが。
球　これは、9月の台風で本誌ライター・K-TANの家の隣の樹が倒れてきて、彼の車に激突、屋根を破壊したという内容です。編集後記にもありましたね。
戦　強制的にオープンカー状態にされたという話だ。一応まだ走れるらしいが。
球　…確かに風通しは無茶苦茶良くなったらしいですね。
　でも普通廃車ですよ。チョロQやミニ四駆の改造じゃないんですから。
戦　自慢のカーナビが無事だったのがせめてもの救いと言えるっぺれ〜。
球　で、いきなり飛んで150位ですが…「なか卯でグリズルマグカップをもらう」
戦　これは編集部の前のうどん屋「なか卯」で、クーポン券を集めて「いかにもグリズル」なクマの絵が入ったマグカップを我がもらったっつう話さね。
球　…まったくもって150位にふさわしい内容ですね。

上位発表！

戦　3位のコナミと言えば、「バトルトライスト」を思い出すのだが、「トライスト」ってどういう意味だろうな?
球　察するに「トライ」の最上級じゃないっスかね。
戦　ほう、すると「戦いの特上挑み者」って寸法か。
球　「マーシャルチャンピオン」と「ドラグーンマイト」と「バトルトライスト」をセットにしてドリキャスあたりで出してくれませんかね。
戦　コナミの小坂田さんに相談してみるといいだろう。
球　じゃ2位の「アタリの副社長、来社！（擦れ声で）」
戦　実は我はこの時編集部で寝てて、実物を見ておらんのだが。
球　いやあ、デカかったっすよ。笑い声はちゃんと「HA-HA HAHA」ってカンジでした。
戦　そういや、ガントレットレジェンドのスタッフロールにはゲーメストの名前も入ってるのさ。知ってたか?
球　意見出しをしただけで名前を載せてくれるとは、さすがメリケンのメーカーはハートがソービッグですね。
戦　じゃあレジェンドの国内販売を切望しつつ、ゲーメスト10大ニュース・1位の発表といきまさあ。第1位、「ゲーメスト、リニューアル！（擦れ声で）」
球　確か今年の7月末売りからリニューアルしたんですよね。大きく変わった点は?
戦　うーん、表紙のバックが白くなったっつう所かね。
球　あと「ゲーメスト」のロゴのグラデーションもなくなりましたね。
戦　表紙と言えば、我は初代ダラのクジラの表紙が一番お気に入りでさあ。
球　私は去年のオラタンのテムジンCGのヤツですかね。
戦　…っていうか、ほかにはないかね?リニューアル点。
球　いきなり言われましても。細かいのは沢山あるんですけどね。「いちおしーン」に見えるいちおし!扉ロゴとか。
戦　我思うに、リニューアルの効果というのは早急に目に見えて現れてくるものではないと確信しながらも、誌面を良い方向に持っていこうとする姿勢を絶えず維持し続けることが真の意味でのリニューアルに繋がっていくと強く認識し、これからも読者のニーズに誠心誠意応えていこうぜ兄弟！と編集部一同スクラムを組んでみたりしつつも、今の所はリニューアルのおかげで猛者通信が復活できただけでもとりあえずよかったさなあと、まあそんなカンジっす。
球　ジ☆ダップセ結成もできたし、良しとしときますか。
（終）

ゲーメスト10大ニュースランク表

1位	ゲーメストリニューアル？
2位	アタリの副社長来社
3位	コナミの音楽ゲーム流行る
4位	速攻生徒会発売
5位	編集部完全電脳化
6位	さよなら借金・いなりん寿退社
7位	ピカチュウ癲癇事件
8位	がっちんアメリカへ
9位	新メーカー数社参入
10位	カロ事件起こる
36位	はまーおきざり
42位	K−TANカー破壊
150位	なか卯でグリズルマグカップをもらう

個人的三大ニュース		
	C・LAN	●釣り具一式リニューアル（144位） ●編集部で18時間寝る。そのときいびきがうるさいことを初めて知らされる（97位） ●寝袋を買う（圏外）
	田渕健康	●カメラ買う（148位） ●仙台旅行基金設立（120位） ●比較的平和だった（圏外）

今回は2部構成!

STREET FIGHTER ZERO 3

ストリートファイターZERO3

スーパーバトルトーナメント日米対決のリポートはカラーページに。スクープネタもそっちにあるぞ。その分こちらは濃い攻略でお届けしよう。

豪鬼使いによる真の「空刃脚対策」

「天魔空刃脚」対策講座

豪鬼の空刃脚がキツすぎる?
それ、本気で言ってるならかなり「ヌルい」よ。

担当:FRS-N,O

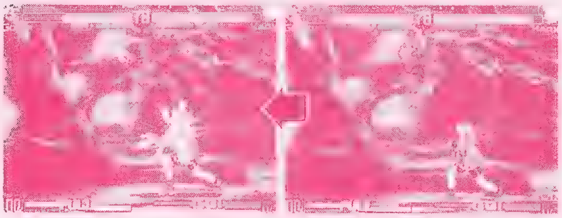
本当に強すぎるのか?

豪鬼の主軸技である「天魔空刃脚」。ZERO3の空刃脚は前作よりも技性能が全般的にパワーアップされ、使いやすいジャンプ攻撃のひとつとなった。相手側からすれば、「空刃脚は迎撃しにくい、非常に厄介な代物」…と思われている。せいぜい、豪鬼のジャンプを読んで垂直かバックジャンプの昇り攻撃で返すしかない、というのが世間一般の見解である。

しかし、ここではっきりと言っておこう、それが結論なら研究が甘すぎる。実は空刃脚に対して、ほとんどのキャラが通常技で「ワンボタン対空」の返し技を持っているのである。

この通常技による「返し」は、一見使えそうもない技で返せるのが特徴だ。たとえば対空攻撃といえば「上方向に向いている攻撃」というイメージがついてまわるが、対空刃脚用の技はむしろ「攻撃判定が横方向かつ低い位置にやられの判定を持つ技」のほうが向いている。

表を見てもらえれば分かるが、対空刃脚用の技には立ち小Pやしゃがみ小Pなどが多い。これはそれぞれの対空刃脚用の通常技が持つ攻撃の判定で、豪鬼の空刃脚が持つ「特殊なやられ判定」を叩ける性能を持っているのだ。なぜ表のような、一見してとても空刃脚を返せそうもない技でこうも簡単に落ちるのであろうか。それにはちゃんとした理由がある。



1枚目の写真(膝を伸ばす状態)の直前に、豪鬼の下方に巨大なやられ判定が発生する。

空刃脚の決定的な弱点

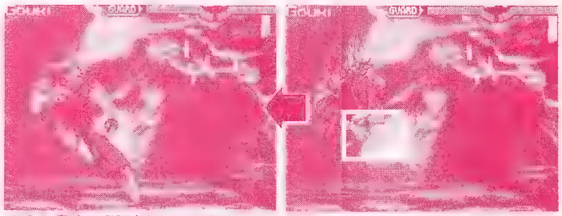
豪鬼の空刃脚はジャンプ頂点でのみ入力を受け付ける。この入力が成立すると、膝を曲げた状態で攻撃する部分があり、豪鬼はこのあとに膝を伸ばして本来の空刃脚の攻撃態勢をとる。

実は「膝を伸ばす直前」の豪鬼の下半身には、超巨大なやられ判定が発生するのだ。このやられ判定については写真を見てもらおう。この状態のときに通常技を「置く」ことで、突進してくる豪鬼を一方的に止めることが可能となる。それに対応した技が表にある通常技、「対空刃脚用」の対空攻撃というわけだ。

対空刃脚用の技を出すタイミング

空刃脚を潰せる技が理解できたら、次は実際に空刃脚を潰すタイミングを見ていこう。

表中の対空刃脚用の技を出すタイミングは、ずばり「豪鬼が斜めジャンプした頂点」、つまり豪鬼が空中で空刃脚を入力するのと同じタイミングでいいのだ。このときにそれぞれのキャラで対応した技を置けば、自動的に空刃脚を潰せるタイミングで技を出すことができるぞ。



豪鬼が斜めジャンプ頂点に達したら、対空刃脚用の技を出す。

すると豪鬼の脚が伸び切る前に、先ほどの巨大なやられ判定部分を叩くことができる。

これまでの対空刃脚といえば、冒頭でも触れたようにバックジャンプして空中で迎撃することと言われてきた。しかし、この方法は実際にやってみれば分かるが、豪鬼がジャンプした直後にジャンプを始めないと迎撃が間に合わない。これでは空刃脚を返せるといっても、ほとんど読みの要素だけで決まっているようなもの。とても実戦の応用に耐えられる方法ではない。

それに比べて今回ここで紹介した方法は、豪鬼がジャンプの頂点に達したのを確認してから迎撃が可能だ。さらに返し技が小攻撃のキャラなら、もし豪鬼が空刃脚以外の手段できた場合でも、小攻撃を空振り後のガードが間に合う。かなり安全な返し技となり得るのだ。

ZERO3は前作と違って、やられ判定がただの「見た目の通り」ではなく、少し特殊に設定されている。これにより通常技の駆け引きが前作より大幅に向上し、この辺は「ストⅡダッシュ」的なテイストを生み出すことに成功したといえるだろう。

ちょっとやって返せない技があってもZERO2ではいざ知らず、ZERO3ならそれがいわゆる「完全な詰み」とはならない。まだまだ研究する余地が非常に多く残されているZERO3。これからもさらなるやり込みで、技術的な新しい発見が出てくることであろう。

対「天魔空刃脚」用ワンボタン迎撃技

リュウ	立ち小P、立ち大P(遠近共)、下中P、下小P	R・ミカ	立ち小P、下中P
ケン	立ち小P、下中P、下小P	コーディー	下中P
ナッシュ	下小P、下中P	バルログ	立ち小K
春麗	立ち小P、立ち中P、下中P、下大K	かりん	立ち小P、下小P、立ち中P、立ち大P
アドン	立ち大K	豪鬼	近立ち大P、立ち小P、下中P
ソドム	下小P	ダルシム	立ち小P、下小P
ガイ	下小P、近立ち大P	ザンギエフ	下小P、ダブルラリアット(※1)
バーディ	下小P	元	喪流 立ち大P 忌流 下小P、下中P
ローズ	立ち小P	キャミィ	遠立ち小K(近距離時=近立ち小K)
ベガ	下小P、下中P	E・本田	立ち小P、立ち中P
サガット	下中P	ブランカ	立ち小P(近距離時=近立ち小P)
ダン	下小P、下中P	バイソン	立ち中P
さくら	立ち小P、立ち中P(遠近共)、立ち大P	ユーリ	立ち小P、立ち中P、立ち大K、下大P
ロレント	立ち小P、立ち小K	ユーニ	立ち小P、立ち中P、立ち大K、下大P

これらの技を、豪鬼が斜めジャンプの頂点に差しかかったときに入力。
(※1)=ダブルラリアットは、これより引きつけて入力すること。
表中はZ-ISMで、他のISMでも違う技で迎撃可能。

復活！ 不定期連載第5回
輝け! オリコナー

だんだんと「なるべく単純に」が守られてこなくなった気もしますが、かんべんしてくださいね。

担当：もう少し遊び続ければ変化か?P・鈴木

ナッシュ 相手を運べるオリコン発覚

●(サマー・ダッシュニー)×α
・画面端でサマー連発

ダッシュが必殺技扱いになっているので、相手を端に追い込める。対空オリコンとしても使うことができるので、株は上がってきている。


まずサマソで浮かせます。


着地のスキをダッシュニーで消します。繰り返しましょう。簡単。

ローズ&ザンギ わりとバカ系

●必殺技で浮かせた後、画面端で立ち大K連続ヒット（ローズは⬇+大K）

タイミングを遅らせれば、通常技が連続ヒットするバカ系の技。だが、2キャラとも実用化できそうな点は笑える。


とりあえず浮かせましょう


あとは同じ技を当て続けます。タイミングがムズいかも？

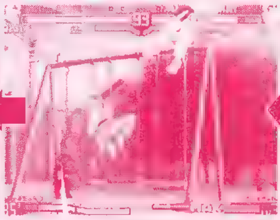
ダン 画面中央から相手を運ぶ

●小晃龍拳・（通常技）・断空脚・通常技・断空脚…

断空脚は相手との間合いにより使い分けていく。ヒットしなくても良いこともある。

とりあえずは小発動から練習していこう。相手を端に追い込むのが目的なのでダメージは低めだが、通常技を大攻撃にすれば補うことは可能。アドリブ性が高いので、どこまで作り上げていけるか…。

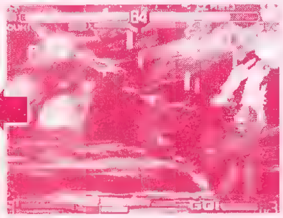

まずは小晃龍拳を出し相手を浮かせます。通常技で拾ってから…、


断空脚で追いかけます。このときのボタンを決めるのが難しめ。


すかさず着地のスキを通常技で消します。繰り返せるかな？

今の流行りは「(通常技→必殺技空振り)×α」なのか?

これまでは、必殺技を当てた後に通常技を空振りするオリコンが主流だった。しかし、現在では「通常大攻撃は必殺技とダメージが大差ない」という理由から、必殺技を空振りし、通常技を当てるスタイルも取り入れられている。


浮かせてから通常技をヒットさせて…、


必殺技を空振りする。中・大発動の場合は飛び道具は2回までしか出せない。

このコンボは「ヒット数を下げつつも大ダメージを奪う」点に優れており、このスタイルを取り入れることにより大躍進を計ったキャラは多い。例を挙げていこう。

●リュウ・ケン
浮かせた後に（近立ち大P・波動拳空振り）×α

あまり意味がないようにも思われる。（昇竜拳ヒット・大足払い空振り）×αとダメージは大差ないからだ。

余談だが、米チャンプのアレックス君は空中コンボとして波動拳を連発（というよりもタイミング良く発射）していた。これもわりと減るようだ。


さくらは春風脚で追いかけます。小発動が最も簡単。しかも…、

●豪鬼
画面端の相手には中豪昇龍拳を連発していたが、現在はリュウ・ケンと同様に、
・浮かせた後に（立ち大P→波動拳）×α
のコンボに切り替わっている。相手のゲージが溜まりにくく、かつダメージは大きい。

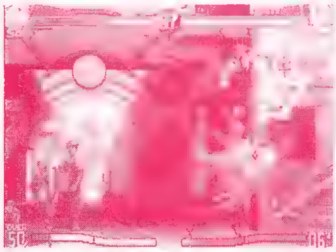
●さくら
以前本誌でも説明したが、小咲桜拳・（近立ち大P・春風脚or咲桜拳空振り）×αを使っていくことで、画面中央から相手を運ぶことができる。

画面端では、
（遠立ち大P orしゃがみ大P・波動拳空振り）×α（ただし中・大波動拳は2セット・大さくら落とし×3）
を使っていく。強キャラがますます強くなって大変!?

●コーディー
画面端の相手に対して（石投げ空振り→通常技）×αというコンボもあるが、ここは単純に、
（中・大）ラフィアンキック・大足払い空振り）×αのほうが良いかも。


このコンボはガードされていてもOKなんです。クラッシュ寸前!?

●ソドム
わりと強引でおもしろい。
・大ジゴクスクレイプ×α
たまに通常技をはさんだりしてタイミングを整える、アドリブが必要だが、慣れればわりと簡単に決まる。対空オリコンとしても使えるのが強み。ただし、画面端の相手に決めていると左右が逆になってしまうことがあるので注意。


キャノンスパイク絡みの連続技から立ち大攻撃・フーリガン。減る。

小ネタでGO!

●キャミィは画面端の相手に対して空中コンボを決めた後、ラストにフーリガンからの投げを入れられる。通常技キャンセルから出していくとタイミングが合いやすく、ダメージも大きい。

●ダルシムは、ヨガテレポートを上手く使えば、画面中央からでも相手を運べる。ヨガファイアが空中の相手にヒットするか否かがカギ。

次号予告

いかにダメージは奪われていくか(後編)、V対Vの駆け引きなどを予定。他にも何かが起こるか!? 乞うご期待！

対戦のファーストステップ!

アスラ斬魔伝

SAMURAI SPIRITS 2 TM

肩の力を抜いて遊んでみると、違った面が見えてくるかも。

アスラ斬魔伝の簡単な遊び方　担当・琉琲ぶりーく

アスラ斬魔伝の対戦は独特のわかりにくさがある。実際対戦をしていても、攻防のポイントが見えていない人が多い。どうやらアスラ斬魔伝ならではの色々なシステムが頭を悩ませる結果になっているようだ。

ここでは少々荒っぽいが、全キャラに応用可能な対戦の遊び方を紹介しよう。

C+DからのAAAが痛い

アスラ斬魔伝でまず覚えたいのはSCS発動攻撃だ。C+Dで天草降臨で言うところの連続斬り入り込みに相当する攻撃が出る。ここからボタンをある順番に従って押すことにより、連続技を決めることができる。

ボタンの押し方には、AAA、BBB、AABBCCABCの3通りがある。AAAはダメージが大きく、BBBは相手を浮かせて連続技を決めることができ、AABBCCABCは怒り状態になることができる。

このなかで注目したいのがAAAだ。ダメージ重視のルートだが、そのダメージがハンパではない。どのキャラでも超奥義に匹敵するダメージを与えることができる。かなり苦労してつなげた連続技でも連続技によるダメージ補正がかかるため、C+DからのAAAよりダメージが大きくなるものはまれだ。

しかもAAAをダメージ的にしのぐ連続技は、まず怒り状態である必要がある。怒り爆発を除くと、積極的に怒るためにはC+DからのAABBCCABCを当てていかなければならない。しかしこのAABBCCABCを使うと相手も怒ってしまう。自分のチャンスも広がるが、相手のチャンスも広がってしまうわけだ。しかもAABBCCABCのダメージは小さく、C+DからAAAで確定したダメージを与えることができたことを考えると、わざわざ怒るメリットは少ない。まぁガルフォードなど非常に強力な怒り必殺技を持っているキャラなら、相手が怒ったとしても圧倒的有利な状態になれるので、迷いなくAABBCCABCを使ってもいいだろう。

AAAをヒットさせた後で注意が必要なキャラは右京だ。相手がダウン回避すると反撃を受ける恐れがあるのだ。とはいえ相手が反撃してくるまでは、あまり気にしないほうがよい。

ちなみに、AAAのダメージは最後のAに集中している。C+DからのAAまでをガードしてそこから最後のAだけくらうとひどい目に遭うことになるぞ。逆にヒットしているのにAAで止めるとかなりの損、ということになる。



C+DによるSCS発動攻撃から、



Aボタンを連打していれば、





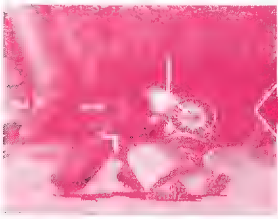
最後のAのダメージが非常に大きい。AAAが出てくれる。



全ダメージはこの通り。4目盛り分だ!



C+Dがガードされていた場合、



反撃されずに止めることができるポイントを知っておくとよい。

ダメージ重視攻撃	C+DからAAA
立ちガード不可攻撃	投げ、しゃがみA
しゃがみガード不可攻撃	立ちC
対立ちガード不可技	↘(⬇)+C+DからAAA
対しゃがみガード不可技	➡+C+DからAAA

(編集部調べ)

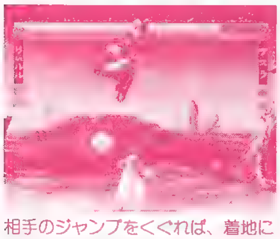
C+Dの当て方

ほとんどの連続技よりダメージが大きいC+DからのAAA。すなわち相手が隙のある行動をしたら、どのキャラでもとりあえずこれを入れておけば何とかなる、もしくはBESTな選択となるわけだ。

相手の技の隙以外に、C+Dを狙うことができる典型的な状況は対空だ。C+Dが対空?と首をかしげる人もいるかも知れないが、もちろん相手の跳び込みを真正面からC+Dで落とすわけではない。相手の跳び込みをくぐって背後からC+Dを決めるのである。くぐる際には踏み込みを使うといい。➡➡で踏み込んでもいいが➡+Dのほうがより早く相手のジャンプに反応することができるだろう。相手の攻撃をくぐってしまいさえすれば何を入れてもいい。何を入れてもいいから、ダメージが大きいC+DからのAAAを入れることになる。

SCS発動にはC+Dによる攻撃型以外に、➡ or ↘(⬇)+C+Dによる弾き返し型がある。➡+C+Dは上段攻撃と中段攻撃を、➡(⬇)+C+Dは下段攻撃を弾くことができる。そしてどちらも投げやガード不可攻撃を弾くことが可能だ。もちろん弾き返し型からも攻撃型と同じ攻撃を出していくことができる。かの、AAAを使えるわけだ。

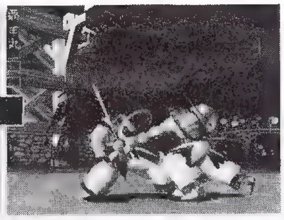
弾き返し型のSCS発動は、入力したタイミングで相手が攻撃し来てくれなければアウトだが、読みがあっていればAAAを入れることができる。読みが外れていても、痛い攻撃をくらったとして結局相手のC+DからのAAAなので、狙っていって損のない行動だ。



相手のジャンプをくぐれば、着地にC+Dをたたき込めるぞ。

ガードを崩す

これで、相手の技の隙に入れるものと、相手が攻撃を出してきたときに出すものができたことになる。相手が攻撃してきたときに毎回弾き返し型のSCSを入力するわけにはいかないが、読めないときはガードすればとりあえずはOKだ。アスラ斬魔伝は技をガードさせると隙ができる傾向にあるので、相手の攻撃をガードした時点である程度のアドヴァンテージを得ることができる。もちろん、隙のない攻撃も存在し、強いプレイヤーはそれを多用してくるだろうから、ガードしても有利になれない場合も多々ある。そのときは弾き返し型のSCSが役に立ってくれることだろう。



硬直が長い立ちCをガードされてしまっても、



立ちCの硬直はガードできる硬直だから、



心配なし。

さて、問題はどちらのSCS発動でも対応できないもの、すなわち相手のガードである。修羅幻十郎の攻撃型SCS発動攻撃は例外でしゃがみガード不可技になっているが、それ以外は両ガード可である。弾き返し型のSCS発動に至っては、ガードしている相手に使っても自滅するだけである。

相手のガードはしゃがみガード不可攻撃と立ちガード不可攻撃の2択で攻めていきたい。アスラ斬魔伝では、この2択の最低限なものはシステム的に設定されていると考えていい。しゃがみガード不可攻撃が立ちCで、しゃがみガード不可攻撃が投げやしゃがみAということになる。

ここで注目すべきは立ちCだ。立ちCはガードさせた後は相手のほうが先に動き出すことができる。しかし立ちCの硬直はガードすることができる硬直なのだ。相手がA攻撃や発生の早い必殺技を出してきてもガードは可能である。リスクの少ないしゃがみガード不可攻撃を全キャラに確保するための処理であると思われる。このことを知っていれば、しゃがみガードしている相手に手も足もでない、ということはなくなるはずだ。

立ちCはヒットしたときに付加価値がついているものが多い。相手が浮いたり、よろけたり（カウンターなどの条件が必要なものもある）と、ここからさらに連続技を狙っていけるキャラは多い。そのあたりはキャラごとに色々ためしてみる必要があるだろう。

一方、立ちガード不可の投げやしゃがみAはわかりやすいので問題はないだろう。投げは、コマンド投げを持っているキャラであれば積極的に狙っていくといい。ただし投げはしゃがまれていると反撃をくらう行動であることは忘れないようにしたい。しゃがみAはダメージは小さいが、弾き返されない限り、まず反撃を受けることはない。

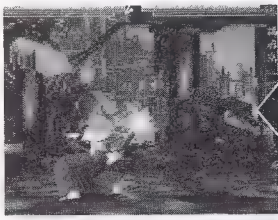
おすすめ!リスクの少ない中段:下段技

アスラ	下段	しゃがみB、しゃがみC
幻十郎	中段	↘B、↘A、修羅C+D
覇王丸	中段	↘A
ナコルル	中段	修羅シチカプ、エトゥ、羅刹イルスカ、エムシ、ネワ、シキテ、羅刹しゃがみBキャンセル弱カムイ、シキテ
	下段	しゃがみB（キャンセル可）、↓C
ガルフォード	中段	修羅ラッシュドッグ、修羅M.S.D、羅刹 A、羅刹L.S.T.
	下段	しゃがみB（キャンセル可）
半蔵	中段	修羅↘B
リムルル	下段	しゃがみB、↓C、羅刹しゃがみBキャンセルカムイシトゥキ
火月	中段	↘A、↘C
	下段	しゃがみB、修羅しゃがみBキャンセル弱不動撃
蒼月	中段	修羅↘A、修羅→→C
	下段	修羅しゃがみBキャンセル月輪波　羅刹しゃがみBキャンセル蓮華水舞（追加入力をうまく使おう）
磐馬	中段	↘A＊天地大洛は立ち、しゃがみともに投げることができる。
泰山	中段	↘A
	下段	修羅しゃがみBキャンセル「風」、羅刹しゃがみBキャンセル「噴」

（編集部調べ）



踏み込みジャンプから、



相手をめくることができるキャラもいる。強力！

続・ガードを崩す

しゃがみガードに対しては立ちC、立ちガードに対しては投げとしゃがみAが有効であると前の小見出しで触れた。これで一応対戦するための最低限の手駒が揃ったことになる。ほぼどのキャラでも同じアプローチでそれなりに闘えるはずである。

ここから先はキャラ固有の技による部分が大きい。そのなかでガードされてもリスクが少なく気軽に使っていけて、しかも相手のガードを崩していくことができるものをいくつかピックアップしてみたので参考にしてほしい。ここでピックアップしなかったキャラに関しては、立ちCとしゃがみAそして投げに頼るか、そのキャラ独特の戦法を考えていくといいだろう。ピックアップしたキャラも、そのキャラ独特の戦法を考えていったほうがいいことは言うまでもない。

そうそう、システム的なものとして怒り爆発も忘れると大損するポイントだ。一試合に一回、ABC同時押しで行うことができる怒り爆発。これは一瞬無敵になり、怒り状態になることができる。怒り爆発による怒り状態中にはさらにABCを同時押しすることにより、しゃがみガード不可の一閃を出すことができる。怒り爆発は地上で相手の打撃をくらっている最中にも出すことができる。これを使わずに負けるのはもったいないぞ。

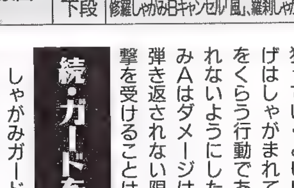


ほとんどのしゃがみBは下段でキャンセルがかかる。

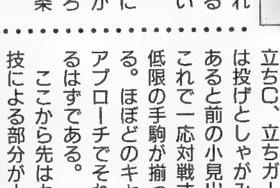


そこから隙のない必殺技を出すと強力。カムイシキテは中段！

怒り爆発時はC+DからのAAにキャンセルがかかることもお忘れなく。



キャンセル超奥義はダウン回避不能。ダウンに当たる技なら…。



強力な技を利用してキャラ特有の戦法をつくることももちろん可能。

サムスピは2Dで？

今に始まったことではないが「サムスピは2Dで！」という声をよく聞く。確かに2Dサムスピの思い出はプレイヤーを過去に封じ込めておくに十分なほどチャーミングだ。

しかし、本当に2DがBESTなのだろうか？

3Dのサムスピは2Dのサムスピにくらべ、少なくとも臨場感とキャラクターの存在感において凌駕している部分がある。巌陀羅の比類なき迫力を思い出していただきたい。これは前作の演出になるが、巌陀羅登場前のプレイヤーキャラの不安げな仕草、引いたカメラ、降ってくる巨大な巌陀羅！ここの効果音などはサムスピサウンドチームの面目躍如たるところだ。

これを2Dで表現し得たとは思えない。そしてこの臨場感とキャラクターの存在感は、2Dサムスピをプレイしていた時点で夢見ていたもの、そのものではないだろうか？

確かに2Dのキャラパターン一枚一枚の、記号的な密度の高さの魅力は捨てがたい。だが3Dのサムスピはそれを捨てていない。少なくとも捨てない強い努力が感じられる。

人は目新しいゲームを求める割に、作り手のチャレンジを冷やかしたりする。チャレンジの志が高ければ高いほどその傾向にある。しかも内面的な進歩は無視する（見えていない？）傾向にある。まぁ、それはいい。

商品として最低限の完成度をどこにおくかはプレイヤーに委ねられているわけだが、こだわらずに遊べば、夢をあきらめないゲームとしての魅力がきっと見えてくるはずだ。

ちょいと一休みしよう

SHOCK TROOPERS 2nd Squad™

©SAURUS 1998

今回は面攻略ではなく、点数システムについて紹介しよう。

担当:MVP

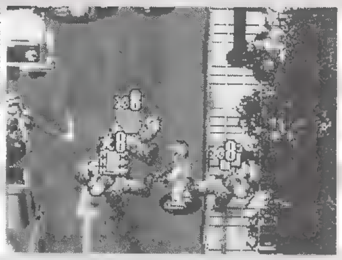
このゲームの点数システムは、今までのゲームより多種多様なので、非常に面白いものとなっている。今回は、この点数システムを洗いざらい紹介していこう。

危険だが近接攻撃

皆もご承知のとおり、敵が近くにいるときにAボタンを押すことで出せる近接攻撃は、アイテムを出すために使うのはもちろん、点数を稼ぐ際に大活躍する。

敵にかかる倍率が、2→4→6→8というふうに最高8倍まで上がるので、普通に倒していくよりも格段に点数が入るのである。ただし、たまに近接を使っていくだけじゃだめで、この条件は近接攻撃を連続で当てていくことで倍率が上がるようになっている。

近接攻撃を連続して当てていくのは非常に危険が高いが、できるだけがんばってみよう。



近接攻撃のみで敵を倒していけば、最高8倍まで上がるが…、



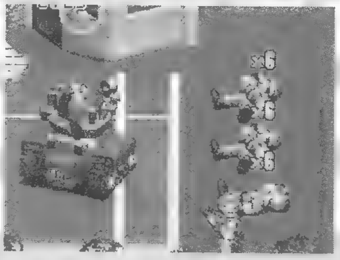
ショットを撃っちまうと倍率リセット!!なにい〜。

乗り物でもそこそこ

近接攻撃には及ばないものの、各面にある乗り物でも倍率をかけて敵を倒していくことが可能だ。ノーマルショットや引き殺し、または溜め撃ちを使えばいい。溜め撃ちの倍率は溜めた長さによって変化し、2→4→6というふうに上昇していく。他はすべて2倍だ。

この乗り物の倍率が重要な点は、「乗り物に乗っているあいだは、近接攻撃の倍率はリセットされない」ところである。普通なら近接攻撃以外の攻撃をすると倍率は2倍までさがってしまうが（手榴弾などもダメ）、乗り物ならば倍率が下がることはないのだ。つまり、乗る前と降りた後の倍率は一緒なわけ。

これを利用すれば、人間のザコは近接攻撃で倒し、それ以外の障害物や戦車などは乗り物に乗って倒していくことで、常に倍率をかけていくことが可能なのだ。



乗り物でも最高段階の溜め撃ちなら6倍ゲットだ。

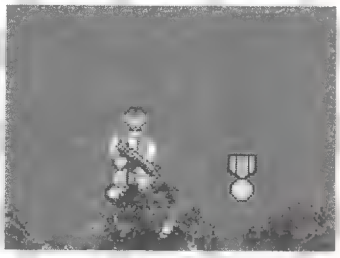
金塊？勲章？コイン？

敵を近接攻撃で倒すことにより出せる、点数アイテム。コイン→金塊→勲章の順に姿を変化させつつループするこのアイテムは、取ったときの形によって取得できる点数が変わるようになっている。

見た目で一番大きい金塊が、実はその次の勲章のほうが点数が高いことに注意。

勲章のときを狙ってとれば、1万9900点になるぞ。取り方のコツは、金塊から勲章になるときを狙ってやや早めに取るようにするとちょうどいいだろう。勲章になってから取ろうとすると、結構コインになってしまっているので注意したい。まあ自分なりのタイミングを覚えてしまうのが一番いいのは確か。

点数アイテムは稼ぎの基本なので意識してみよう。



この勲章がもっとも点が高いぞ。やや早めを意識しよう。

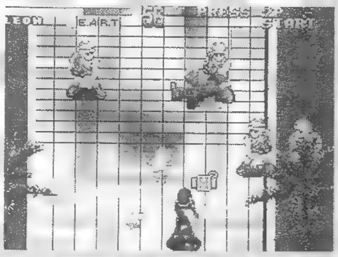
プレートボーナス

体力ゲージの下にあるアルファベットはキャラごとに特定の単語になっていて、敵を近接攻撃で倒したときに出るアルファベットのプレートを取ってこの単語を完成させることにより、1万9900点をもらえるようになっている。

このときに注意したいのが、「違うプレートを取るとまた最初からやり直し」になってしまうところ。不必要なプレートは取らないようにしていくのが重要だ。

ちなみに各キャラの単語は、
レオン→HEART
エンジェル→ARMS
ルル→EYES
トーイ→BRAIN
というふうになっている。

女性陣のほうが1文字少ないのはなぜだろう？

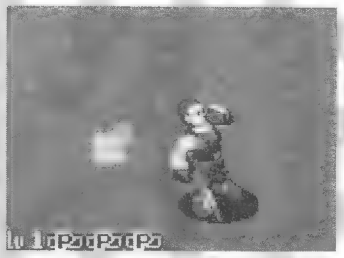


実は最も難しいプレートボーナス。リセットの嵐!!

立ち止まるといい

このゲームのもっとも謎なボーナスである、ニュートラルボーナス。これは、画面内に敵がいる状態で何もせずにぼーっとしていると、突然そのキャラ専用のポーズを取り19900点入るボーナスである。1画面につき1回入るのだが、そこそこスクロールをさせればまた取れるので、スコアラーは苦笑いといったところだ。

実際にこれを狙ってみると、敵の数を減らしてから、敵の弾にかするような位置に自分がいればいいようだ。注意するのはあまりに狙いすぎてタイムオーバーにならないようにね!!ということだけ。チャレンジしてみよう。



ニュートラルボーナスは意外と狙えるが、タイムには注意!

あとは実践あるのみ

以上が主な点数システムだ。これらのうちどれでもいいから試していって、最終的にパターンを確立していってみよう。

各面BOSSを徹底攻略!

SPIKEOUT™

DIGITAL BATTLE ONLINE

アメリカのダウンタウンDIESEL TOWN（ディーセルタウン）。
この街には、やり場のない熱い怒りを秘めた「若きキャング団」があふれ、それぞれが心と体の赴くままに、暴れ、戦い、そして「チーム」と呼ばれる大小の集団を構成していた。
ある日、他の街から新たなギャング団が進出し、圧倒的な人数とすさまじい攻撃力で、街を制圧し始めた。チーム「インフェルノ」。
仲間からBIG BOSSと呼ばれているリーダーの緻密で冷静かつ残酷な戦略で統制されたこのチームに、すべてのギャングたちは、瞬く間に支配されていった。最後まで抵抗し屈したチームのメンバーが、薄笑いを浮かべながら吐き捨てた。「オレたちで終わりじゃない…。奴らがいるぜ…。この街で誰も手出しできねぇ最強の4人がな！」
この言葉にBIG BOSSは「フッ。たった4人で何かできる。数は力だ」と思いながらも、「最強」という短いワードに不快感と闘志を表し、「完全支配」の名目でたった4人のそのチームを標的にした。
さらに巨大チームと化した「インフェルノ」の野望の前に、チーム「スパイク」は熾烈で熱い最後の抗争に巻き込まれていった…。

今回はステージ1～2の全ボスをタイプ別に攻略。ボス戦が楽になること間違いなし!

担当:神保町スパイカーズ

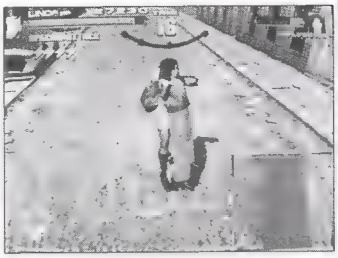
第二回 ダメージ効率UPを目指す!

ダメージ効率の高いジャンプ投げを使えば、後半ステージやボス戦も楽になる?

担当：伊勢猫

ジャンプ背後投げのメリットとコツ

もはや必須ともいえる「羽交い締め～ジャンプ投げ」だが、実際にコレを活用しているプレイヤーは意外と少ない。
特に敵の体力が多くなってくるステージ2以降に関しては、打撃からのコンボや通常の投げを使っていたのではダメージ効率が低い。このため、後はボスを倒せばクリアなのに、タイムが足りなくなってゲームオーバー…などといったことも少なくはない。
さて、確認の意味も含めてやり方を簡単におさらいしておくと、敵を掴みCボタンで背後へ回り込むのが第一段階。
羽交い締めを確認してから、Jボタンでジャンプ↓Bボタンで投げになる。ただし、Bボタンを入力するタイミングはジャンプ開始～頂点付近まで…。早すぎても、遅すぎてもダメなので練習しよう。


ジャンプ後のBボタン入力は若干遅めにすると出やすいぞ!!

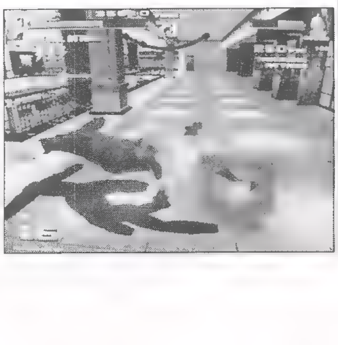
●背後ジャンプ投げ図解



掴みからCで背後へと回っている間は無敵になっているため、ダメージを受けることはない。また、ジャンプ後のB入力は早く入力しない限り連打していても問題ないが、入力タイミングが早いと連打しても投げは出ない。

太った相手は投げられない?

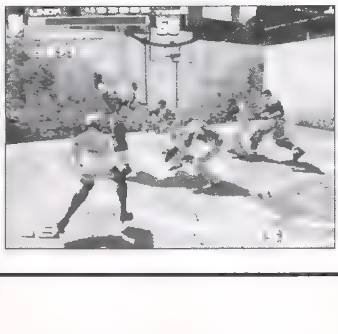
ステージ1のエリア5ボスが投げられないことについては、以前の攻略で解説した通りだが、実はステージ2以降でも通常投げできない敵が存在している。具体的には、見た目に太ったキャラがそれで、ステージ2に登場する背広姿の太ったハゲなども同じだが、背後ジャンプ投げはOKだ。


太めのキャラでは潰されてダメージを受けてしまうことに…。

知って得するちょっといい話?

今日も元気に徒党を組んで、町中を徘徊していることとは思いますが、そんなみなさんにちょっといい話（?）なんぞをひとつ。ステージ1のエリア3にあるバスケットコートなんですが、どうも入ることができるらしいんです。あくまでも噂なんですが、なんでも「入り口を数回ノックすると入れる」…らしいんです。
ちなみに下水道ルートでも入れる…って話で、その後の展開も変わるらしいですよ。


コートの中に居るコイツを倒せば赤い救急箱が出現するが…、


下水ルートだとここが最後でさらにその後の展開も変化する。

SPIKE OUT BOSS

一人でももう大丈夫！

ボス戦の心得

防御力も高く一発もでかいエリアボスたち。だが心配無用。全ボスに通ずる必勝パターンがあるのだ（一部例外あり）。

担当：C·LAN

スパイクアウトの遊ばれ方はさまざまだが、やはり3～4人でのプレイが多いようだ。そんなとき周りが力尽きていくと、残されたプレイヤーはボス戦ですぐに終わってしまうという光景がよく見られる。

多人数プレイ時はボスを羽交い締めにしてパンチハメができるし、多勢に無勢でボコボコにして倒せてしまったりするが、もともとスパイクアウトは1Pプレイでも十分進めるように作られたゲーム。何人でプレイするにせよ、1Pでの対ボス戦のスキルを上げておくのは重要だ。

そこで今回は、1Pを前提としたボス戦の共通パターンを紹介していこう。これを読めば1対1のボス戦では絶対に負けなくなるはずだ。

基本はすかし待ち ダメージ源はジャンプ投げ

全3ステージで30体にも及ぶボスだが、そのアルゴリズムはほぼ共通しており、使ってくる技や地形、数などで個性付けがされている。

ボス全般にいえる特徴には以下のようなものがある。

●チャージすると離れようとする
●プレイヤーとボスの間にザコがいると近寄ってこない
●間合いを離しすぎるとダッシュ跳び蹴りをしてくる

ボスに対する基本的な闘い方は、つかず離れずの位置を保ちながらの「すかし待ち」。ボスがコンビネーションや必殺技を繰り出してきたら下がって空振りさせ、そのスキを掴み「ボディブロー×2→背後ジャンプ投げ」を決めていく。時間単位のダメージ効率がいいのでこれを使っていけば時間切れはまずないだろう。

またボスはダウンする条件が厳しく、打撃はSPアタックとチャージLV2&4のみ、巻き込みはチャージLV4と背後ジャンプ投げでしかダウンしない。周りのザコを倒すときも背後ジャンプ投げが有効なのだ。



ボスの攻撃を空振りさせて掴む。これが基本。

全ボスがはまる「共通パターン」

ボスは大まかに①起き上がってから無敵時間があるか、②スペシャルアタックを使ってくるか、という2つの要素でタイプ分けができる。

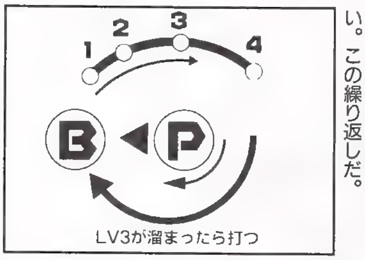
〈タイプA〉
起き上がり後に無敵あり
〈タイプB〉
起き上がり後に無敵なし
〈タイプC〉
SPアタックを使用する

ここでは便宜上この3タイプに分けて説明していくことにしよう。

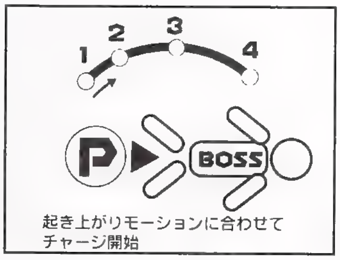
タイプA 起き上がり後に無敵あり

これが最も多いタイプ。起き上がり後に点滅し、少しの間完全無敵になる。これに対してはボスの「チャージすると離れようとする」という性質を利用したいい方法がある。

ボスを1回ダウンさせたら起き上がりに正面で密着して待ち、起き上がりモーションを見たらすぐにCでため始めよう。するとボスは離れようとするが、近すぎるためかプレイヤーの周りを回って背後を取ろうとする。ボスの回り込みに合わせて向きを変えながらLV3(グロッキー攻撃)がたまったら放つ。このころにはちょうど無敵も切れ、ボスが後退、もしくは技を出そうとしたところにヒットする。あとはおもむろに気絶したボスを掴んでボディ×2から背後ジャンプ投げを決めればいい。この繰り返しだ。



Sを使って密着して待ち、起き上がりモーションを確認してため開始。



回り込みに合わせて向きを変えつつLV3でグロッキーだ。

ボスを壁際に追い込めばさらに楽。壁とプレイヤーの間に平行にボスを挟むようにして、背中を向けて密着して待つと、ボスは勝手に正面に回り込んでくるのでチャージLV3打つだけ。画面中央ではなぜか離れていってしまうことが多い。なお、壁際でボスが後退しようとする（結果後退できない）こともあり、このとき振り向くと逃げられることがある。背向けパターンの場合は微妙に角度をずらしてやったほうがいい。正面パターンでも可なので、どちらでも構わない。



壁際で背を向けてチャージすると勝手に正面に回り込んでくる。

ボスの起き上がりに密着するのは感覚的に怖いが、一度やってみればその不安は即座に吹き飛ぶはず。ぜひ試してみてほしい。なおステージ3ではチャージ中でも背後投げをしてくるボスがいるので正面待ちのほうが無難だ。

タイプB 起き上がり後に無敵なし

1-5のデブ3兄弟など、このタイプのボスは複数で出現し、また普通の投げ巻き込みやワンセットでダウンさせられる場合が多い。

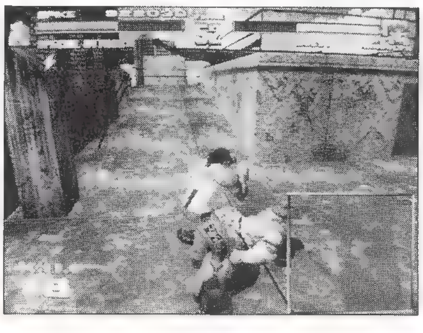
1対1ならまったく問題はない。B+C連携などで転ばせたら、起き上がりをB+CやB連打で攻撃して再びダウンさせればいい。ダメージ効率はやはり背後ジャンプ投げが最も高いので、タイミングを計ってチャージLV3を重ねるのがオススメ。また、起き上がりに密着すれば直接つかむこともできる。

タイプC スペシャルアタックを使う

1-6、2-4ボスなどがそうで、起き上がりやコンボの割り込みに使ってくる。

すかし待ちして1回ダウンを奪うまではタイプAと同じ。このあと、起き上がりにSを押したままボスに密着しよう。ダウンしたボスに重なるつもりで押しつけるくらいがちょうどいい。するとボスは起き上がり直後にスペシャルアタックを高確率で出してくるので、思いっきり下がって空振りさせ、終わり際のスキをつかんで背後ジャンプ投げにつなぐ。ボスの起き上がりモーションを確認したら、一拍おいて後退を始める感じだ。

起き上がりSPアタックは100%出してくるわけではないので、出さないときは再びすかし待ちから。



このくらいのタイミングで後退を始めよう。

ボスとの闘い方が分かっても、まずはザコを減らすなり撒くなりし、1対1で闘える状況を作るのが先決。基本方針はやはり背後ジャンプ投げ。ザコを掴みにいくきっかけは、スパイクとホワイトはワンツーから、テンシンとリンダはワンパンからがいい。周りの状況に応じてB×3からのチャージLV3もいいぞ。

ピックアップボス攻略

最後にステージ2の特徴的なボスを説明しておこう。

●WANG（2-4）
SPアタックは1-6ボスよりもリーチが長いので注意。自動ドアを開けたらすぐに下がってホールにおびき寄せ、右方向に投げたら急いで奥へ入ってザコを倒しにいこう。



WANGのSPアタックはとても長い。終わり際の見極め注意。

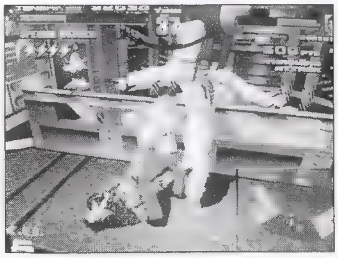
●DUKE（2-6）
地面が回転しているので上では闘いにくい。エスカレーター付近で待ち、ボスだけ右側（下り）の奥に誘い込んでチャージLV4を繰り返す。掴みは外れやすい。



ここに追い込んでLV4の繰り返し。勝手に下るのでレバーで調節。

●CARLOS（2-7）
SPアタックを使ってくるが、このボスは少し特殊で両手を振り上げる攻撃を3回繰り返す。出し切らせて掴もう。
2-8（右ルート2-5）のHOMERは起き上がり無敵はないが同じ技を使う。

●RYUJI（2-9）
一瞬だけ無敵の回転アタックを持っているが起き上がりには出さないため、チャージはめが可能。全段くらうとあまりにも痛いので、出されたら迷わずSPアタックだ。



この回転アタックはいちおうBなどで潰せるが、素直にSPを使うべし。

●WANDA&GEENA（右ルート2-6）
駐車場面の女子プロ2人組。両方起き上がり無敵はないが、大柄なGEENAは上、中段の打撃を加えてもひるみは一瞬で気絶もしない。ダウンを奪ったら起き上がりを直接つかみにいこう。



GEENAはスーパーアーマー常備。起き上がりを直接掴め。

●ボスタイプ別データ

STAGE1

AREA	BOSS	TYPE
1	NORAN(女)	A
	DOUGLAS(男)	A
2	VICTOR	A
3	JUSTIN(白人)	A
	ELLIOT(黒人)	A
4	CURTIS	A
5	LOUIE(白)	B
	HUEY(黄)	B
	DEWEY(青)	B
6	RANDOLPH	C

STAGE2

AREA	BOSS	TYPE
1	KINGORO	A
2	LENNY	A
3	OSWALD	A
4	WANG	C
5	CHENGLONG	A
6	DUKE	A
7	CARLOS	C
8(右5)	HOMER	C(B)
9	RYUJI	A
右6	GEENA(大)	B
	WANDA(小)	B

※ステージ1は正規ルートのものです。
またステージ2-4は正面へ進んだ場合です。

何はともあれ速く走れるテクニックを身に付けろ!! それからレースモードへ突入せよ!!

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

上級編

デイトナUSA2



11月23日、ツインリンクMOTEGIで行われた「ナスカー」のレース会場で、16台通信が行われた！

さらに速く走るためにはどうすればいいのかを考えていって出てきた答えが「多段ドリフト」!!これを駆使して上級を大幅にタイムアップしよう!!

師匠：ぎるはま㊝隊長　弟子：ずるずる㊝　キャサ夫

レースモード直前攻略!!
上級コース
トータルで3分45秒を切れる走りをマスターだ!!

いよいよデイトナUSA2の攻略も大詰め！今回は、最難関の上級コースの攻略だ！

早速そのレースモードで攻略をスタートしようといきたいところなのだが、その前に、まずさらに進化した上級コースの走りを敵車のいないタイムアタックで身に付けてからトライすることにしたい。

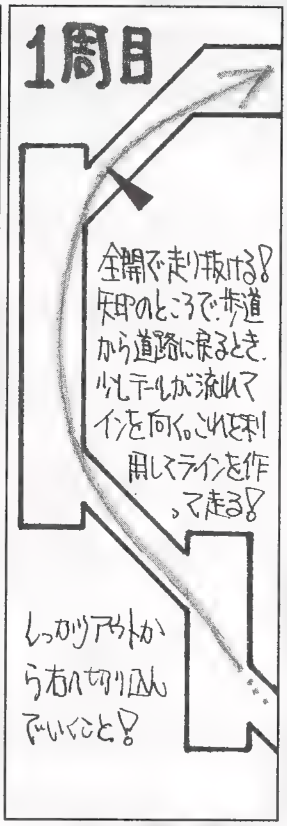
で、注目してほしいのが、先号でちょっと触れた多段ドリフトである。

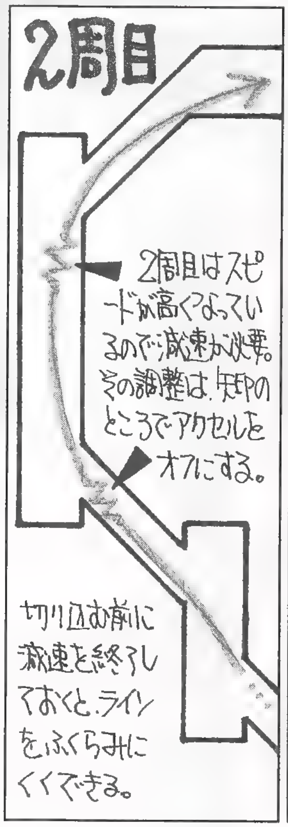
これを駆使し、さらにコーナリングスピードアップし、全国トップレベルの走りに近づいていこうと思う。では！

スタートから第1チェックまで!!

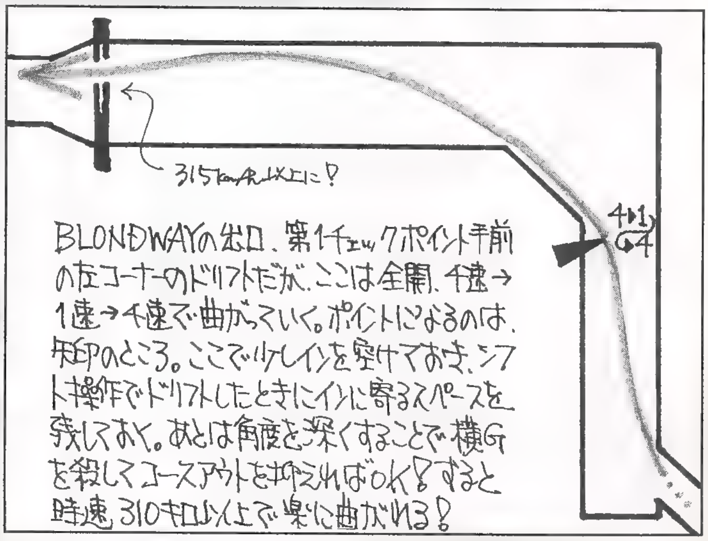
スタートはもちろんロケットスタート！練習時は、タイムアタックモードで走るため、そのまま一つ目のコーナーへ突っ込んでいくことになるのだが、今回はレースモードを想定し、鋭いスタートで前にいる敵車にぶつからなくするために、中級コース時と同じように、ウイリー状態でハンドルを右に切り、よけるコントロールをしておこう。

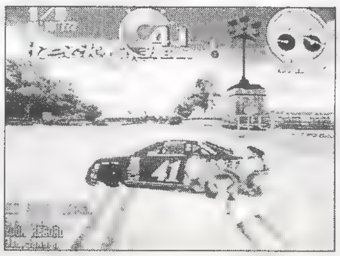
ひょいと右へ出る感じで！





加速しながら左へ曲がり、4速へ入れたら、軽いクランクを斜めに抜け、右、右のコーナーへ。1周目は、全開のまま走り抜けるところだ！





4速→1速→4速でドリフト！ラインも重要なのでチェック！

2周目は、軽くアクセルを緩めて、外へふくらまないようにする。あとは、コース幅を有効に使い、そして歩道の段差を利用し、曲がる。

そして左へ。ここは以前4速→2速→4速だったところ。

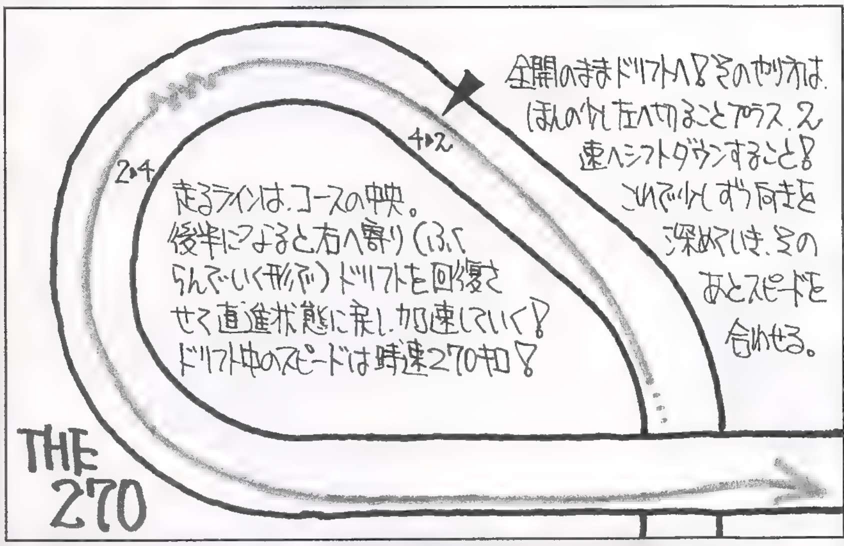
ここを4速→1速→4速へ変更！それも全開のままで！

成功のカギは、タイミングとハンドルの切り角だ！

第2チェックポイントまで!!

時速320キロ弱で第1チェックポイントを通過したら、ドリフトを回復しつつTHE 270コーナーへ！

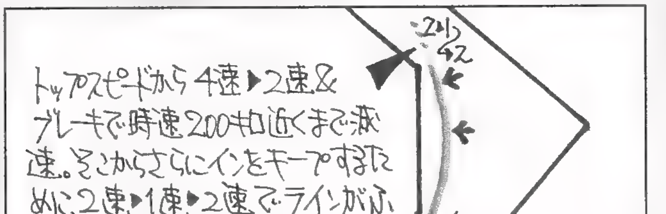
減速をして曲がっていくわけだが、その手順は、まず全開のまま4速から2速へ落とし、ハンドルを少し左へ切ることでドリフトを起こし角度を付けていく。角度が深くなってきたら3速へ入れ、軽くアクセルを緩め、深い角度のまま時速270キロに合わせ、THE270をドリフトしていく。そのときのラインは図の通りである。




全開から2速で向きを深めるのがポイント！

曲がりすぎに気をつけドリフトを回復したら右のカーブのインを突きつつ下り、DOCK CRANKの入り口へ。

ここの前半部分で多段ドリフトを使用するぞ！



時速330キロから2速&ブレーキで200キロ近くまで減速し、ドリフトしながら右、右と走り抜けていく。


前半の右、右の中でさらにシフト操作をし、インへ！

以前は、2速、そして3速にしてアクセルワークで抜けていたところだが、さらに速く走り抜けるために、1つ目の右のところでよりインをキープするために、2速→1速→2速の操作を2度ほど行い、ふくらむのを抑える。これが多段ドリフトの部分だ！

これでよりインを通ったら2つ目の右を抜けた直後からドリフトを回復させていき、次の左への切り返しの準備へ。

左の角が来る前にクルマの向きを逆にし、3速→1速→3速で一気に深い角度にし、ふくらまないように2つの左を走り抜けていく。

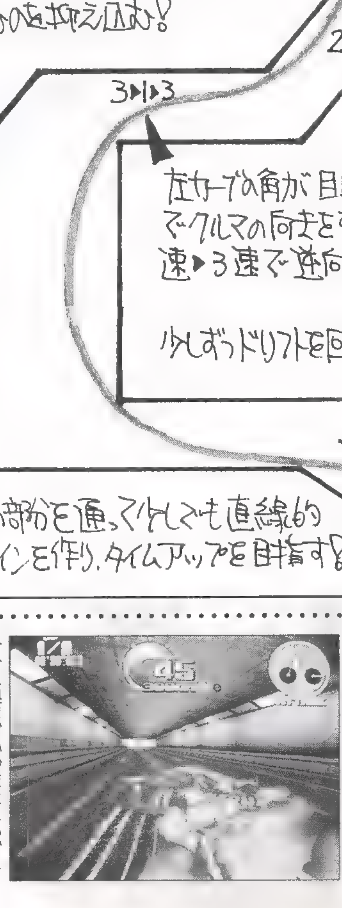

芝で減速がされない！これを最大限に利用しておこう！

コース幅を有効に使い、加速して第2チェックポイントへ。このとき、インのドラム缶のある芝を走り抜けよう！

第3チェックポイントまで!!

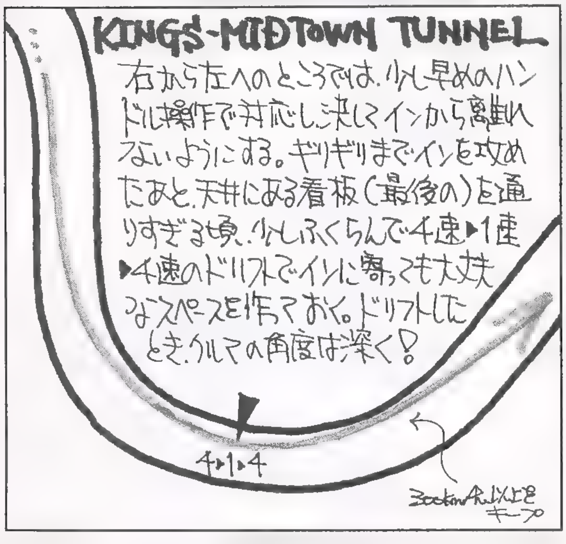
トンネルに入った直後の右は、グリップが悪くふくらみがちなので、しっかり切り込むことを忘れないように！その途中で3速から4速へ。

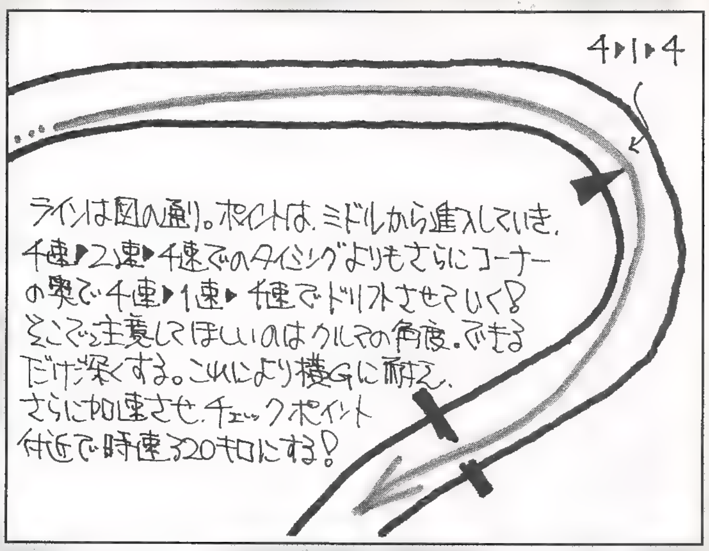
その先でコースは左へ。アウトから少しずつインを寄っていき全開のまま4速→1速→4速でドリフトさせ、時速300キロ以上をキープし、曲がっていく。


十分に奥までいったところで4速→1速→4速でドリフト！

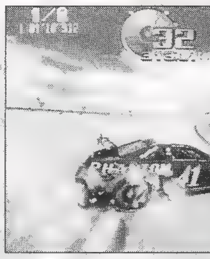
ここを成功させるポイントは、シフトチェンジ直後にほんの少し左へ切り込み、短い時間でドリフト時のクルマの角度を深くすること。あまいと間違いなく外壁に激突！

あとはタイミングだ！そのあたりを図でチェック！





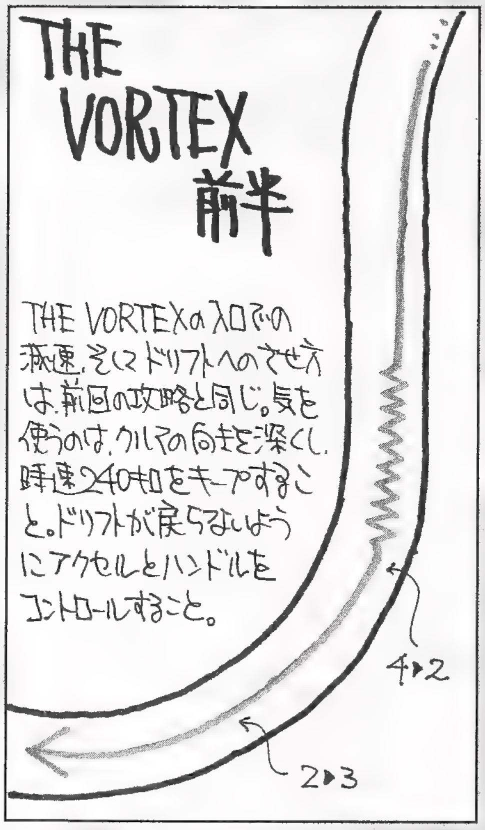
ドリフトを回復しつつトンネルを抜けたら図のようなライン取りで草原区間を走る。ストレート部分で十分に加速したところで右へ曲がっていくのだが、以前のここは、4速→2速→4速のドリフト



さらに奥までいったところで4速→1速→4速でクリア！であったが、ここをミドルから進入に変え、2速を1速にして曲がる！クルマの角度も深くすることを忘れずに！

第4チェックポイントまで!!

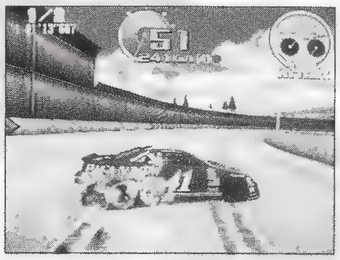
より高い速度で第3チェックポイントを通過したら熟練度を必要とするTHE VORTEXへ進入だ！



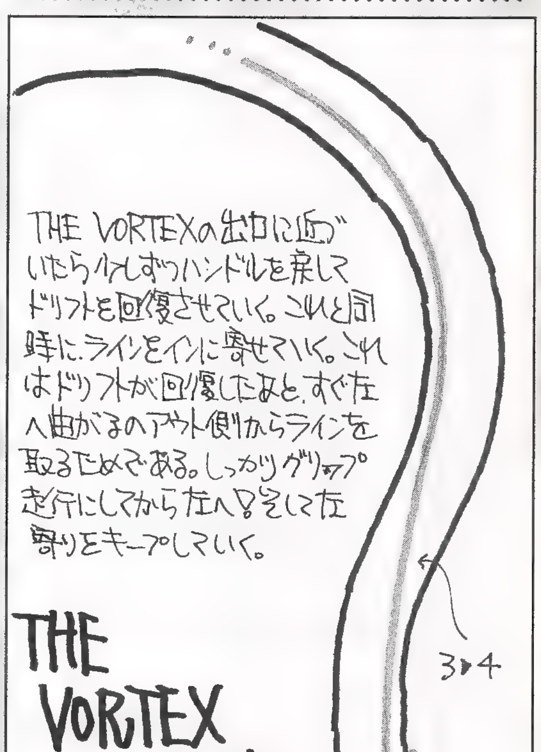
ここの抜け方は今のところ以前と同じやり方で、4速から2速へシフトダウンするのと、アクセルオフのブレーキで時速240キロに合わせ、ドリフトの角度を一番きつくした状態でコース中央付近をキープしたまま360度曲がっていく。

コーナーの出口でラインをインにしていきつつドリフトの角度を回復させていき、加速しやすくする。

このドリフトの回復は、THE VORTEXの出た直後にある左カーブのインにラインを合わせることがポイント。曲がりすぎ、戻りすぎるとアクセルを緩めることになりタイムロスになるので、このライン取りはかなり気を使いたい。ここで十分な加速を得て、4速の状態で進入ができるようにしたい。



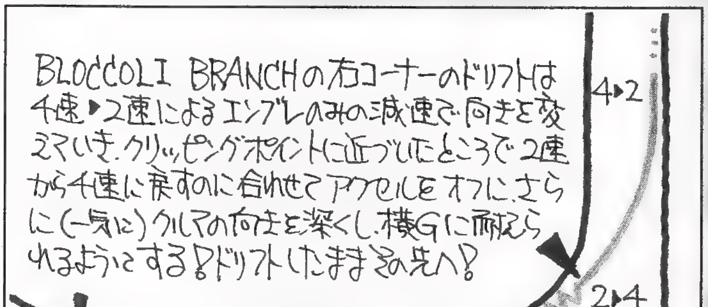
いっぱいまでクルマを横にし、時速240キロをキープ！





4速→2速→4速とアクセルオフで高い速度をキープする！

次の右だが、全開で4速→2速でドリフトをさせて進入していく。向きが変わり始めたところでアクセルオフ&4速にすることで角度を深める、深くなったところでアクセルを全開に、走り抜けていく。

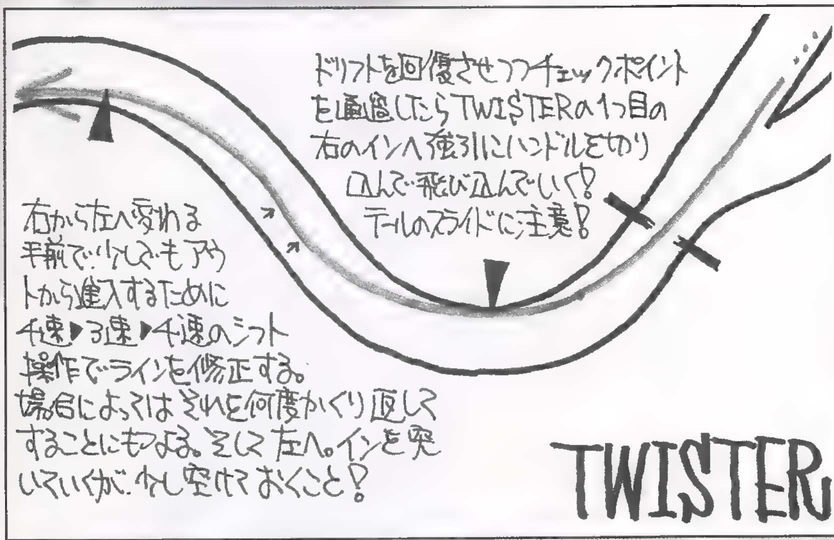


ステーション ヘアピン付近

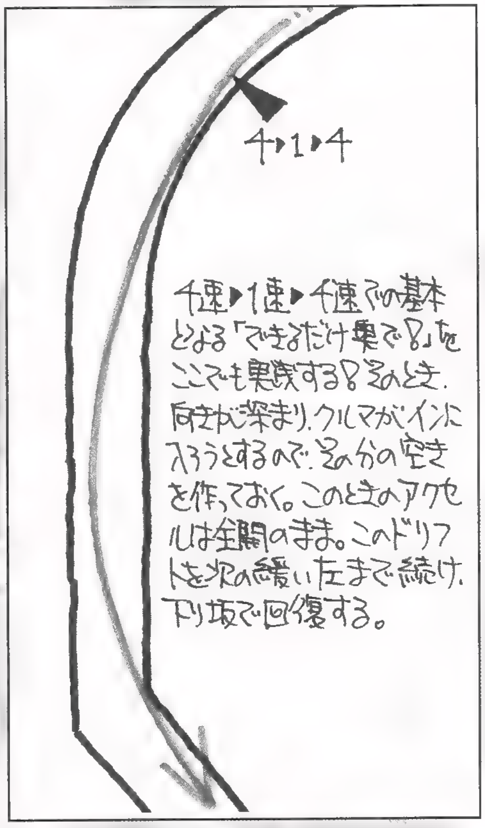
第4チェックポイント直前までドリフトさせてくる。戻った直後にTWISTERへの突入になる！
　まずその1つ目の右から、できるだけ左寄りから進入するようにし、インをキープさせる。加速途中なのでインを突いたあとふくらむが、このとき、4速→3速→4速でふくらむことを抑え、次の左での進入で少しでも右寄りのラインを取れるようにする。
　上りつつ左へ曲がっていく中、クルマ1台分インを空けておき、ドリフトさせるポイントへ来たら4速→1速→4速で向きを深めていく。
　このとき角度が浅いとコースアウトするので、確実に深めるために、ハンドルでのフォローも忘れないように！



インのスペースを作っておき、4速→1速→4速ドリフト→



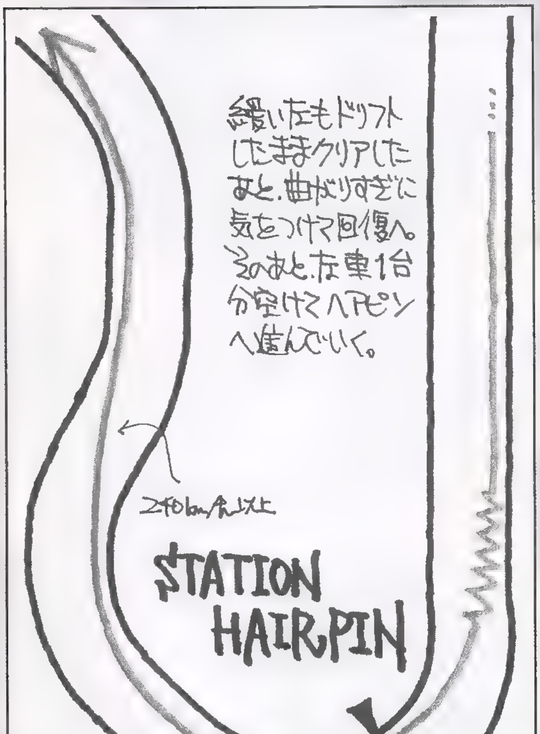
ドリフトしながらTWISTERを抜けていくわけだが、このドリフトの回復、STATION HAIRPINの手前にある緩い左カーブをすぎてもなおも続けていく。
　この左のインへは、回復途中のドリフトで抜けていく。
　回復の終了は、STATION HAIRPIN直前の下り坂となる。そのときのラインは、左から2車線目のところ－そこを直進してヘアピンに突入していく！





4速→2速→3速のあと、3速→1速→3速でインキープ！

さてその進入であるが、最初の減速、そしてドリフトのさせ方は以前と同じとなる。
　4速からアクセルオフ&ブレーキ、そして2速へのシフトダウンになる。これで角度をつけて1つ目のインを突くのだが、進化した走りでは、角度が深くなる中で、3速→1速→3速というシフトチェンジを行うことで、ジリジリとインへ寄せていく。
　これにより以前のラインよりもふくらむのを抑えられる。



より近道をする形にすることでタイムアップをするのだ。通過する速度は以前とほとんど変わらない。
　この新しいライン取りのおかげで、ヘアピンの先にある左への切り返しをより直線的に抜けられるようになった！



3速→1速→3速のインキープがあまいと切り返しが危険に！

ドリフトを回復しつつ左への切り返しをクリアしたら加速しやすいように緩やかなラインをトレースしていく。
　もう1つ左へ曲がって上り坂になったところで4速へシフトアップ！そして最終コーナーへ進む。その準備のために左へ寄っておくこと！

最終コーナーの走り方

いよいよ最終コーナーへ！ ここのコーナー、それほどきつくないのだが、その先に長いストレートが待っているので、そこでできるだけ高い速度を得るために、加速が鈍るようなことを抑えるようにする。

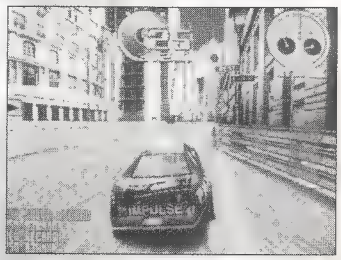
それを実現させるためには、できるだけ大きなライン弧を作ること。でもそれをやりすぎて遠回りになっても仕方がないので、その両方のバランスが取れるラインを作る。

すると出来上がってくるのが図にあるようなラインだ！

最終コーナー手前で、いっぱいまで左に寄っておき、そこから右へ曲がり、ストレートでは右寄りがキープできるようにする。でもこれは1周目の走り方。2周目に入って最初の左カーブを右寄りから入るためにこの走り方をする。

1周目の最終コーナーで気をつける点は、コーナーの角が2つあるということ。

1つ目の角でインを突いてしまうと、2つ目の角でインに入りすぎてしまう。

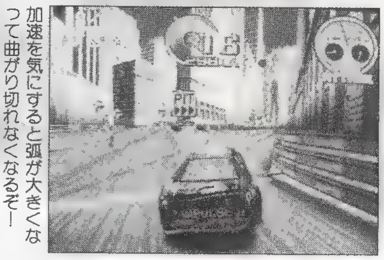


アウトからインへ！2つの角に気をつけて走ること！

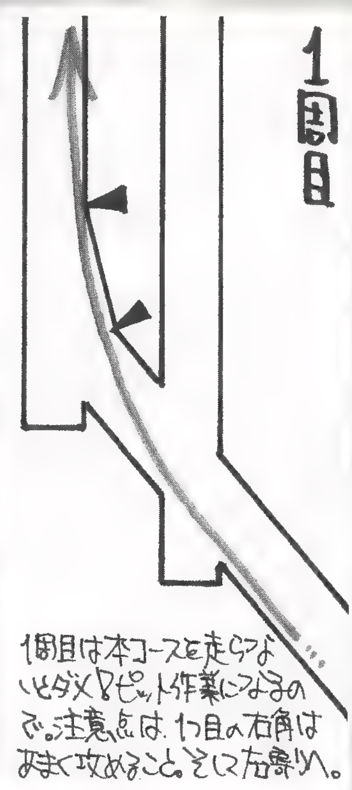
これを抑えるには1つ目の角をあまり攻めないラインにし、ミドル＝イン＝インのイメージで走るようにしよう。

2周目はピットロードへ！

このときの注意点は、コース幅に気をつける。加速優先にしすぎるとふくらむのでしっかりインを突くようにしたい。そしてゴールへ！



加速を気にすると弧が大きくなって曲がり切れなくなるぞ！





タイムアタックで見る目標区間タイム!!

4つのチェックポイントを通過し、1周2分近い長い旅をする上級コース！1周ですることが多いので、なかなか完璧に走れることが少ない。

それらをクリアするには、やはりアクシデントがないタイムアタックで練習するのがいいだろう。その中でミスをなくしていき、自分のベストタイムを縮めていってほしい。

ではどのぐらいのタイムを目指して練習すればいいのかという点をチェックしたい。

今回の攻略は、2周で3分45秒を切ることを想定している。これをどんな展開で実現させるのかを区間タイムで見てみたのが右の表だ。

区間	目標タイム	全国トップレベルタイム
1-2(1周目)	19″00	18″85
1-2(2周目)	15″50	15″25
2-3	26″50	25″75
3-4	19″50	19″20
4-5	21″00	19″75
5-1	28″00	27″40
トータル	3′44″00	3′38″50

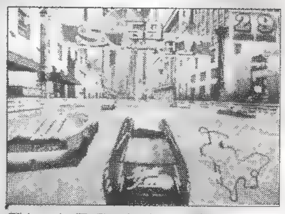
この区間タイムは、タイムアタック時のみ表示されるものなので、タイムアタックモードで練習する中で目標にしてほしい。

この区間タイムの中で一番つらくなるとすればやはりあそこ、DOCK CRANKのある2-3区間と、STATION HAIRPINのある5-1区間だろう。

カギはやはりドリフトだ！

レースモードでの展開はいかに？

さてレースモードであるが、30台スタートの中、このコースで1位になるのは、まずきちんと各コーナーをクリアできることがポイントとなる。



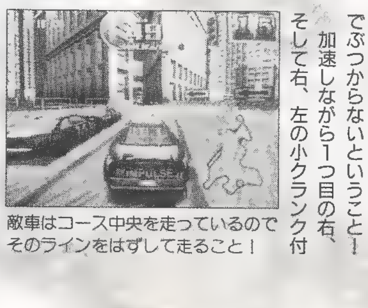
ロケットスタート直後、右へ進めるように直前から右へ切っておく！

それができていれば1周目のDOCK CRANKからKINGS-MIDTOWN TUNNELで1位に立てる。

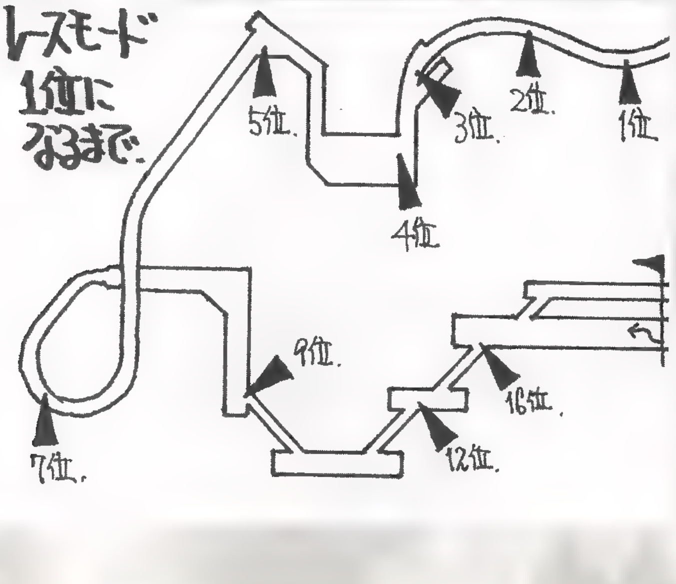
それを実現するためのポイントは、まずスタート時の敵車のよけ。ロケットスタートでぶつからないということ！

加速しながら1つ目の右、そして右、左の小クランク付近の4速へするところでラインを右へずれて接触しないようにすること。そして第1チェックポイントまでのカーブ群の中で絶対にぶつからないことが条件となる。

すると第1チェックポイントで9位で通過できる。ここからは最速ラインをキープし、敵車を押し退けて順位を上げていけばOKだ！



敵車はコース中央を走っているのでそのラインをはずして走ること！



自分の頭に思ったとおりにピースを置ければまったく苦労はしないわけで、最初のうちは一個ずれたマス目にピースをおいてしまったり、横にピースを移動させる途中で引っかかって止まってしまったりといった失敗をよくしてしまうと思う。

上達するためにはまずピースの形状を覚えよう。「そんなの見りゃわかる」と思いがちだが、最初のうちは意外とピースのでっぱった部分や回転したあとの形はなかなかわかっていないものだ。

ピースの形を覚えたら次はピースの左右移動の感覚をつかもう。同じピースを左右に動かすのでも、レバーを入れっぱなしにして動かすのとレバーを小刻みに入れて動かすのとでは、同じようで大きく差がある。なぜかというと、落下スピードが速くなった状態ではピースを空中で移動させるのではなく、ピースが着地してからスライドさせて移動させるからだ。高レベルでは、ピースの移動に関する考えを根本から変える必要がある。


このように一度土台に着地させて、回転させながら落とす。

プレイしていると、どうやってもピースを隙間なく組めない状況は発生する。もちろんそうならないようにピースを組んでいけるのが理想なのだが、どうしようもなくなったらなるべく平らに空白の部分は少なく組むようにしよう。

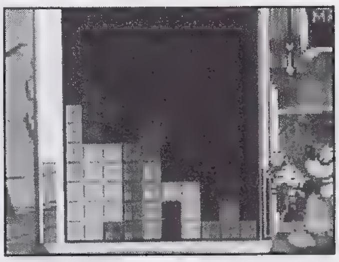
マジカルTETRiS チャレンジ featuring ミッキー

テトリスをほとんどやったことがないあなたに贈る

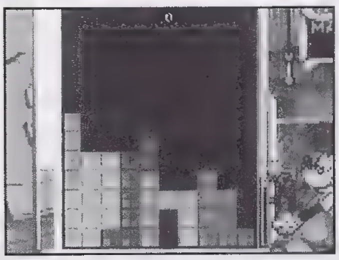
「初めてのテトリス」&「初めてのマ・テ・チャレ」

最初のうちは落下してくるピースをどう置くかだけを考えて、そのうち余裕がでてきたらNEXTピースも頭に入れてプレイしてみよう。「いつもならここに置くんだけど、次に赤ピースが見えているからこっちに置こう」とかピース1個落ちてくるごとに変化している状況を、どれだけ把握できているかが、その場が楽になるだけではなく、上達の早さにも違いがでてくるはずだ。

例題A この地形で水色が降ってきた場合



Aの場所にピースを置くと、その後の地形をすき間なく埋められるピースは、オレンジと赤のみなのに対し、Bの場所に置けばさらに青のピースも使うことができる。ある程度上手な人のプレイは、こういう考えを基にして行われている。どんな地形を見てもこういう考えが頭をよぎるようになれば、上達も早いしさらにテトリスがおもしろくなること請け合いだ。

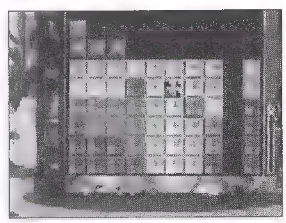


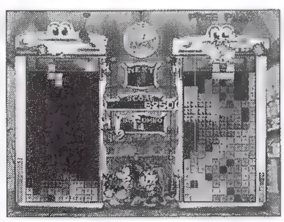
マ・テ・チャレ 攻略編

相手のアタックを見てカウンター

このマ・テ・チャレでは2ライン以上のラインを消しておじゃまピースを送ることによって、相手側をアタックすることができるのだが、おじゃまピースが送られている最中に相手側がラインを1ラインでも消すと送ったおじゃまピースがさらに大きくなって返ってくる。これをカウンターという。

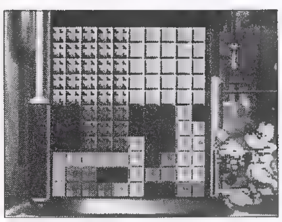
負けないためには相手側がたくさんラインを消したときのために、すぐにラインを消せる状態を作っておかなければいけないわけだ。へたなテトリス待ちは命取りになることが多い。


おじゃまピースが送られてきたらラインを消す。


待ちを狭めるピースの置き方はしちゃだめ。

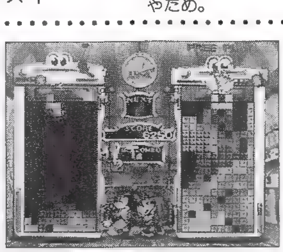
ペントリスを狙え

5ライン同時消しのペントリスは5ライン分の棒ピース（赤ピースの1マス長いの）が降ってこないとできないと思いがちだが、実は最大の四角ピース（5×5マス）を2つ並べてもペントリスは成立する。カウンター合戦が一段落してピンチに陥った時にも、まだ逆転のチャンスが残されているわけだ。


正方形×2で5ライン消し！

復活の手助けマジカルゲージ

ラインを1ラインずつ消すか、アタックを受けるとフィールド横のマジカルゲージが増えていき、ゲージが一杯になるとフィールド内のピースがゲージの長さ分を残して全部消える。ピースが積み上がってしまったときにうまく活用したい。復活するたびに次に必要なゲージの量はどんどん増えていくし、画面に残るピースも多くなる。普通の勝負の展開では1試合2、3回が限度だろう。回数が限られているだけに、このマジカルゲージでの仕切り直しはとてもありがたい。


フィールド左横のゲージがマジカルゲージだ。常にゲージの量に気を配っていよう。

実践編

ここまでのことを頭に入れたらいよいよ相手の出方を見てアタックの仕掛けを作っていくことになる。しかし最低限3回分くらいはいつでもカウンターで返せるようにしておこう。おじゃまピースがフィールドにあるとせっかくの仕掛けも台なしだ。

相手の行動次第でこちらの方針がまるっきり変わってしまうのが、このゲームのツボであり、おもしろさだと思う。みんなで楽しく対戦してみてね。

最終列車、まもなく発車します!

電車でGO!2 高速編 3000番台

LET'S GO BY TRAIN! 2 / TRAIN SIMULATION GAME / TAITO

関西路線
東海道本線・普通207系(中級)
東海道本線・普通201系(上級)
大阪〜神戸間

**前作から足掛け2年!
長期に渡って連載を続けてきた電GO!
シリーズの攻略も遂に最終回。
ラストは関西各駅路線を2つ同時に攻略だ。**

担当：GYU

東海道本線・普通207系(中級)
東海道本線・普通201系(上級)
大阪〜神戸間の運転方針

これらの路線はどちらも、前々号で攻略した東海道本線(快速)2路線と同じマップを運転していくものだが、各駅ごとに停車していくために、快速とはまったく違った攻略パターンが必要になってくる。

また、上級路線をプレイする際は、中級路線よりもペナルティの減点秒数が多く、車両のブレーキ性能が低いといったことにも注意が必要だ。

ちなみに、隠し警笛の位置は207系・201系ともにどちらも同じ位置になっている。

2路線同時に攻略していくため、ワンポイントアドバイス程度の内容だが、今までの攻略で培ってきたことの総決算として完走を目指そう。

隠し警笛一覧

●大阪〜塚本間 残り530m地点
●立花〜甲子園口間 残り480m地点
●西宮〜芦屋間 残り850m地点
残り515m地点
●甲南山手〜摂津本山間 残り270m地点

普通201系(上級) 大阪〜西ノ宮間

DATA

●持ち時間	20秒
●速度制限予告点減距離	150m
●速度制限標識無視減点	10秒
●停止位置合格範囲	±0m
●停止位置過走減点	×2秒
●ダイヤ遅れ減点	×1秒
●急制動無視減点	10秒
●駅構内再加速減点	10秒

●大阪発車〜塚本停車

上級路線の大阪〜塚本間は、中級よりも運転スピードを10キロ上乗せするとちょうどいい。具体的にいうと大阪発車後に時速100キロまで力行して惰行に移り、残り550m地点あたりからブレーキノッチ6に入れて減速しよう。

減速の仕方は基本的に中級よりも早め早めを心がければ問題ないが、残り時速10キロ以下での微調整の感覚が大幅に異なるので注意が必要だ。



上級では中級よりも早めのブレーキングを心がけよう。

●塚本発車〜尼崎停車

この区間は時速90キロまで加速してから惰行に移り、残り450m地点あたりから、ブレーキノッチ7〜8で減速し始めるといいだろう。



塚本〜尼崎間は時速90キロ運転、残り450mから減速だ。

●尼崎発車〜立花停車

この区間はダイヤがかなり厳しいので、メリハリの効いた運転を心がけるようにしよう。尼崎を発車したあとは、時速100キロまで力行してから、惰行運転に移る。そして残り550mからブレーキノッチ7で減速開始だ。

基本的には1区間目と同じパターンだが、停車にかけられる時間は少ないので注意しよう。

●立花発車〜甲子園口停車

時速90キロまで力行したあとに惰行に移り、残り450mからブレーキノッチ7〜8で減速すればちょうどいい。



立花〜甲子園口も残り450mからノッチ8で減速しよう。

●甲子園口発車〜西ノ宮停車

ここは前の区間と同じ運転パターンで、基本的に問題ない。

普通207系(中級) 大阪〜西ノ宮間

DATA

●持ち時間	30秒
●速度制限予告点減距離	250m
●速度制限標識無視減点	5秒
●停止位置合格範囲	±1m
●停止位置過走減点	×1秒
●ダイヤ遅れ減点	×1秒
●急制動無視減点	5秒
●駅構内再加速減点	10秒

●大阪発車〜塚本停車

大阪を発車したら、まずはフルノッチで力行しよう。そして時速90キロに車速が達したら惰行運転に移る。そのまま惰行で進んでいって、残り400m地点あたりからブレーキノッチ8で減速し始めよう。もちろん、このあと少しずつブレーキを緩めていくわけだが、残り200mで時速60キロ、残り100mで時速40キロ、残り20mで時速20キロ、停車といった流れで、減速できれば理想的だ。



1区間目は指示どおりに時速90キロまで力行しよう。

●塚本発車〜尼崎停車

尼崎を発車したあと、今度は時速100キロまで加速して、惰行に移ろう。そして残り500mあたりからノッチ7で減速していけば、余裕を持って停車できるだろう。



塚本〜尼崎間は残り500mからノッチ8で減速しよう。

●尼崎発車〜立花停車

この区間の運転パターンは、基本的に前の区間と同じ。時速100キロまで加速後、惰行に移り、残り500mからブレーキノッチ7で減速を開始すればいいだろう。ただし、前の区間よりもダイヤが厳しいので、停車にかけられる時間は短いぞ。

●立花発車〜甲子園口停車

立花を発車したら、時速90キロまで力行。そして惰行に移ったあと、残り400m地点からブレーキノッチ8で減速するとちょうどいい。

●甲子園口発車〜西ノ宮停車

この区間の運転パターンは、立花〜甲子園口間と同様でOKだ。



この路線の隠し警笛ボーナスは最大3秒。見逃すな。

普通207系（中級）西ノ宮～神戸間

●西ノ宮発車～芦屋停車
西ノ宮を発車したら時速100キロまで力行して、惰行に移ろう。そして残り500mあたりからブレーキノッチ7で減速を開始。ここも特に問題ないだろう。


時速100キロならノッチ8で500mからでも減速できる。

●芦屋発車～甲南山手停車
この区間では時速80キロ程度の運転スピードが最適。芦屋発車後にフルノッチで時速80キロまで加速して惰行に移り、残り350m地点を切ったところでブレーキノッチ8で減速を開始しよう。もちろん、減速の仕方はこれまでと同じようにすればいい。
とりあえず残り200m地点で、時速60キロまで減速していこう。


芦屋～甲南山手間は残り350mから減速し始めよう。

●甲南山手発車～摂津本山停車
甲南山手～摂津本山間の運転パターンは、基本的に前の区間と同じ。時速80キロまで力行・惰行・残り350mからブレーキノッチ8で減速し始めれば、停車に十分な時間をかけられるはずだ。

●摂津本山発車～住吉停車
この区間の最適な運転スピードは、これまでで最も遅い時速75キロ。摂津本山発車後に時速75キロまで加速して惰行に移り、残り300mからブレーキノッチ6で減速すればいいだろう。


摂津本山～住吉間は残り300mからの減速でも間に合う。

●住吉発車～六甲道停車
住吉を発車したら時速90キロまで加速して、惰行に移ろう。そして残り400mあたりからブレーキノッチ8で減速を開始しよう。ここまでノーコンティニューで停車できれば、ボーナスゲームが待っているぞ。


住吉～六甲道間は残り400mあたりから減速しよう。

●六甲道発車～灘停車
ここも前の区間と同じ運転パターンでOKだ。

●灘停車～三宮停車
この区間の運転パターンも、住吉～六甲道間&六甲道～灘間とまったく同じだ。

●三宮発車～元町停車
三宮を発車したあとは、時速70キロまで力行しよう。そして惰行に移り、残り250mからブレーキノッチ6を使って、基本どおりに減速すればいいだろう。


三宮～元町間のブレーキングポイントは残り250mだ。

●元町発車～神戸停車
いよいよ中級路線の最終区間、元町を発車後、とりあえず時速70キロまで力行しよう。
ただし、この区間の途中には制限60キロが設置されているので、予告表示されたら時速60キロまで速度を落とし、あとは速度を維持しつつ進んでいこう。
そして残り180m地点あたりからブレーキノッチ6で減速するといいだろう。


制限60キロが予告されたら、指示どおりに60キロまで減速。


そして残り180mあたりから再び減速しよう。

普通201系（上級）西ノ宮～神戸間

●西ノ宮発車～芦屋停車
この区間はダイヤがかなり厳しく設定されているので、高い速度での運転が必要だ。


上級では西ノ宮から雨が降る。本文よりも早めの減速が必要だ。

西ノ宮を発車したら、まずはマスコンフルノッチで時速105キロまで力行しよう。そしてすぐに残り600m地点に達するので、ここからブレーキノッチ7を使って減速し始めよう。停車時の微調整にかける時間はほとんどないので注意すること。

●芦屋発車～甲南山手停車
芦屋を発車したあとは、時速80キロまで力行しよう。そして惰行に移ったあと、残り350mあたりから、ブレーキノッチ8で減速し始めるといいだろう。

●甲南山手発車～摂津本山停車
この区間も芦屋～甲南山手間と同じように、時速80キロまで力行しよう。ただし、すぐに残り350m地点に達してしまうので、間髪入れずにここからブレーキノッチ8を使って減速し始めることが重要だ。


この区間は時速75キロまで力行して、すぐにノッチ8で減速。

●摂津本山発車～住吉停車
この区間もダイヤが厳しいので、ハイピッチな運転が必要だ。まず摂津本山を発車したら時速75キロまで力行しよう。するとすぐに残り300m地点に達するので、ここからブレーキノッチ8で減速開始しよう。

●住吉発車～六甲道停車
住吉を発車したら、まずは時速85キロまで力行しよう。そしてすぐに残り400m地点に達するので、ここからブレーキノッチ8で減速開始。ここでもメリハリの効いた運転が必要だ。


ここも時速85キロまで加速して、すぐにノッチ8で減速だ。

●六甲道発車～駅停車
六甲道を発車後、まずは時速90キロまで力行しよう。そして惰行に移って、残り450mあたりからブレーキノッチ7～8を使って減速開始しよう。

●灘発車～三宮停車
この区間の最適な運転速度は時速90キロ。前区間と同じだ。灘発車後に時速90キロに達したら、惰行運転に移り、450mあたりからブレーキノッチ7～8で減速していくといいだろう。


三宮への停車は残り450mから減速し始めればいい。

●三宮発車～元町停車
ここは時速70キロまで力行・惰行・残り300m地点からブレーキノッチ8で減速開始、といった流れで運転すれば問題ないだろう。

●元町発車～神戸停車
上級路線の最終区間は、まず時速75キロまで力行しよう。そして制限60キロの予告表示が点滅したら、すぐにブレーキノッチ8を使って時速60キロまで減速。そのまま残り200mまで進み、そこから再びブレーキノッチ8を使って一気に減速すれば、見事ダイヤどおりに停車することが可能だ。


上級は制限標識の予告点滅時間が短いので注意が必要だ。

これまでの運転を読んでこの路線を完走すれば、電車でGO!2 3000番台の追加路線をすべてクリアしたことになる。お疲れさまでした。

限定派生もこれでバッチリ！

今回は、[illegible]号で紹介しきれなかったキャラの連係技を紹介していくぞ。六合鴻輪式限定派生や四方神五重など、気付きにくい限定派生なども多いので、技表を参考にぜひいろいろ試してみて欲しい。細かく連係を組み立てるためには、キャンセルポイントも要チェックだ。

アリス

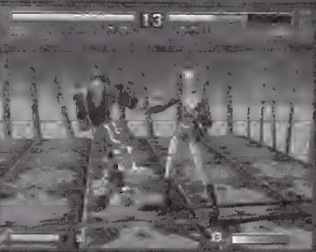
連係の手数が多く、下段を含むものも多いので、比較的ガードを崩しやすい。中間距離では、低い姿勢で交差しつつ下段をねらう⇨Pや[illegible]Kが重宝する。たまに中段の[illegible]Pや[illegible]Kなどを混ぜていくと効果的だ。[illegible]Pなどで浮かせたあとは、拾いやすく、4発目にキャンセルのかかるBBBBがおすすめだ。さらに[illegible]Pなどで浮かせ直しを狙うのもいいだろう。



ローズウェーコンボやローラビットP系のおかげで下段連係が[illegible]。

スタン

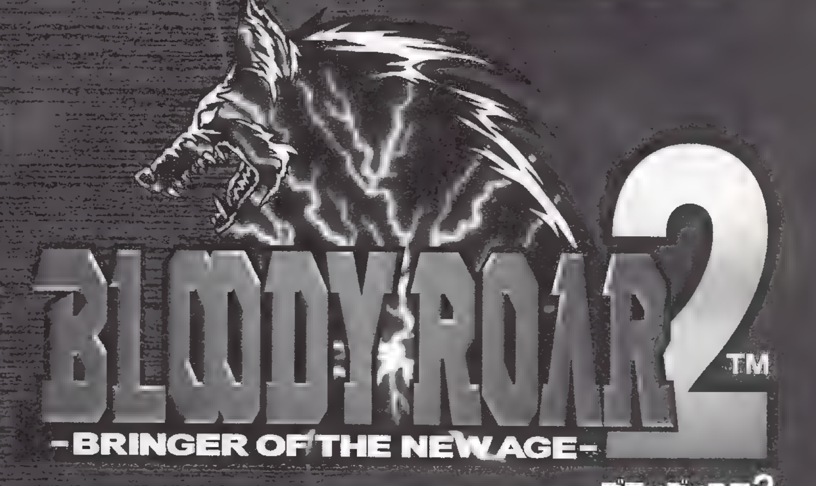
接近戦で重宝する中段は、KPP（すべて中段）や[illegible]P（中段&浮かせ技）だ。KPPは2発目にキャンセルがかかるというのも大きな利点。これらにシェルラッシュボムやトラストニークラッシュ、コンボアントラーボムといった下段連係や下段浮かせ技の[illegible]Bを混ぜていこう。



2or3発目にキャンセルのかかる連係が多く、途中止め連係が組みやすい。

ジェニー

パッションヒール系の連係は、1発目の⇨Kの出が遅めなので、状況によって[illegible]P（上段だが出が早い）からの派



ブラッディロア2

担当：GED

前回紹介できなかったキャラの連係技を一挙掲載！

最終回

コマンドはすべてキャラクターが右向きのものです。矢印はレバー方向をさします。PはパンチボタンをKはキックボタンをBはビーストボタンをGはガードボタンを表します。
□…人間時獣人時共通のキャンセルポイントです。
◇…獣人時のみ可能なキャンセルポイントです。
表のピンク部分（表の一番下）がビーストドライブのコマンドです。

ライジングホームページ
http://www.RAIZING.CO.JP/

デストロイスクラッチ	[illegible]Ⓑ◇B
ブラインドクスクラッチ	⇨Ⓑ⇩Ⓑ
ブラッディレイジ	[illegible]Ⓑ⇩[illegible]⇨Ⓑ
ヒートブラスターダブルクロー	Ⓚ⇦Ⓟ[P]ⒷⒷ
ヒートブラストスカイランチャーストライク	Ⓚ⇦Ⓟ[P]Ⓑ⇨ⓀⓀⓀ
ヒートブラストソリッドランチャーストライク	Ⓚ[illegible]Ⓟ[P]Ⓑ [illegible]Ⓚ⇨ⓀⓀ
ヒートブラストグランドランチャーストライク	Ⓚ⇦Ⓟ[P]Ⓑ [illegible]Ⓚ⇩ⓀⓀ
ヒートブラスターシュトローム	Ⓚ[illegible]Ⓟ[P]Ⓑ[illegible]Ⓑ
ショットガンスクラッチ	ⓅⓅ[illegible]Ⓑ
ライトニングスクラッチ	[illegible]Ⓟ Ⓑ◇B

SHENLONG

シェンロン人間時連係技

連捶挑領	ⓅⓅ◇P（六合鴻輪式へ派生）
掌打旋脚	ⓅⓀ⇩Ⓚ（六合鴻輪式終了技（TYPE－B）へ派生）
爪掌打（獣化時）	Ⓑ◇P（六合鴻輪式へ派生）

六合鴻輪式限定派生 ❶～❻は、六合相関図を参照下さい。

上歩連開	⇨Ⓟ（六合鴻輪式 ❶ のみ、派生）
上歩連脚	⇨Ⓟ（六合鴻輪式 ❹ のみ、派生）
連捶崩拳	ⓅⓅ（六合鴻輪式 ❸ のみ、派生）
高蹴日月把	Ⓚ（六合鴻輪式 ❷ のみ、派生）
連捶腿	ⓅⓅ（六合鴻輪式 ❻ のみ、派生）
連斧腿	Ⓚ（六合鴻輪式 ❺ のみ、派生）
伏虎日月把（獣化時）	⇩Ⓑ（六合鴻輪式 ❺ or ❷のみ、派生）

六合鴻輪式

＊六合鴻輪式は、ほぼどの技からでも開始可能（限定派生以外）
＊1方向のみに回転、ただし同じ技は使用不可
＊どの技からでも六合鴻輪式終了技（TYPE－A）に派生可

＊六合相関図 [P]❶ ←→ ⇩Ⓚ❷ ←→ ⇨◇P❸ ↕ ❸–❹ ／ ❶–❻ ↕ ／ ⇨Ⓚ❻ ←→ ⇩Ⓟ❺ ←→ Ⓚ❹

❶ 打開	[P] から左右方向に回転
❷ 斧刃脚	⇩Ⓚ から左右方向に回転
❸ 崩拳	⇨◇P から左右方向に回転
❹ 右踹脚	Ⓚ から左右方向に回転
❺ 日月把	⇩Ⓟ から左右方向に回転
❻ 側中脚	⇨Ⓚ から左右方向に回転

六合鴻輪式終了技 六合鴻輪式などからの派生

	(TYPE－A)	(TYPE－B)
鷂子穿林	[illegible]Ⓟ	[illegible]Ⓟ
半月刃	[illegible]Ⓚ	[illegible]Ⓚ
連珠砲動	⇩⇩Ⓟ	⇩⇩Ⓟ
前掃幻脚	⇩⇩Ⓚ	⇩⇩Ⓚ
七寸靠	⇦Ⓟ	×
翻身連脚	⇨Ⓚ	×
六合劈手	Ⓑ	×
鴻輪雲（獣化時）	◇BⒷ	×
六合衝天炮（獣化時）	◇B⇨Ⓑ	×
六合伏虎（獣化時）	◇B[illegible]Ⓑ	×

シェンロン獣化時追加連係技

オート六合鴻輪式 ❶～❻は、六合相関図を参照下さい。

金剛鴻輪式（陽）⇩⇙⇦Ⓑ・➡Ⓑ×6回まで入力可（❸から右回転）
（1発目獣化時のみ ➡Ⓑ キャンセル可）
金剛鴻輪式（地）⇩⇙⇦Ⓑ・⬇Ⓑ×6回まで入力可（❹から右回転）
金剛鴻輪式（陰）⇩⇙⇦Ⓑ・⬅Ⓑ×6回まで入力可（❺から右回転）
金剛鴻輪式（天）⇩⇙⇦Ⓑ・⬆Ⓑ×6回まで入力可（❻から右回転）

虎爪旋脚	Ⓑ⇩Ⓑ
十字劈手	Ⓑ◇B
環雲十字破	Ⓑ◇BⒷ
十字羅漢	Ⓑ◇B[illegible]Ⓑ
伏虎十字双	Ⓑ◇B[illegible]Ⓑ
天辺連華山	⇙ⒷⒷ
金剛双扣腿	⇩⇙⇦ⒷⒷ
金剛双扣無影脚	⇩⇙⇦ⒷⒷ⇩⇙⇦Ⓚ
金剛連扣腿	⇩⇙⇦ⒷⒷⒷ
金剛連扣無影脚	⇩⇙⇦ⒷⒷⒷ⇩⇙⇦Ⓚ
金剛双扣腿（三）	⇩⇙⇦ⒷⒷⒷⒷ
金剛双扣無影脚（三）	⇩⇙⇦ⒷⒷⒷⒷ⇩⇙⇦Ⓚ
金剛双扣日月把	⇩⇙⇦ⒷⒷⒷ⬇Ⓑ
金剛連扣日月把	⇩⇙⇦ⒷⒷⒷⒷ⬇Ⓑ
連捶環雲撃	ⓅⓅⓅ Ⓑ

URIKO

ウリコ人間時連係技

鉄開（四方神一重へ派生）	Ⓟ
四方神要落	Ⓟ[K]Ⓚ（六合鳳輪式 ❷ or ❹ or ❻ へ派生）
四方神一二三	Ⓟ[K]Ⓚ⇧Ⓚ
雷刃牙	ⓅⓅ⇩Ⓟ（六合鳳輪式 ❺ へ派生）
散桜鎌	⇩Ⓟ⇩Ⓚ
雷環天舞	ⓅⓅⓅⓅ（六合鳳輪式❶or❷or❸へ派生）3、4発目振り向き
雷環鳳舞	⇙ⓅⓅⓅⓅ（六合鳳輪式❶or❷or❸へ派生）3、4発目振り向き
陵王旋膝	立ち振り向き Ⓚ（六合鳳輪式 ❹or❺or❻へ派生）振り向き攻撃

六合鳳輪式

＊六合鳳輪式は派生させる連携によって開始技が限定される
＊1方向のみに回転、ただし同じ技は使用不可
＊どの技からでも六合鳳輪式終了技に派生可

＊六合相関図 [P]❶ ←→ ⇨Ⓚ❷ ←→ ⇨Ⓟ❸ ／ ❶ ↕ ❻ ／ ❸ ↕ ❹ ／ Ⓚ❻ ←→ ⇩Ⓟ❺ ←→ ⇩Ⓚ❹

❶独鈷〈人間時〉三鈷〈獣人時〉	[P]から左右方向に回転
❷乱天華脚	⇨Ⓚから左右方向に回転
❸窮鼠動山掌	⇨Ⓟから左右方向に回転
❹草刺腿	⇩Ⓚから左右方向に回転
❺日月把	⇩Ⓟから左右方向に回転
❻双爪腿降	Ⓚから左右方向に回転

六合鳳輪式終了技 六合鳳輪式からの派生

富嶽参十六文	⇦Ⓚ
閻魔宣臨・牛頭胎	⇨⇨Ⓚ（一発めヒット時）
閻魔宣臨・馬頭腿	⇨⇨Ⓚ（一発めガード時）
雪下連輪	⇩⇩Ⓚ
天門開手	⇦Ⓟ（バックステップ時Ⓖでのみキャンセル可）
顎羅突	⇨⇨◇P（2段目キャンセル可）
連珠鳳動	⇩⇩Ⓟ 打撃投げ

四方神五重

＊四方神五重は相関図の四方から開始可能
＊一重、二重以外は二回使える

＊四方神五重相関図 Ⓚ一重 ↓ ／ ⇩Ⓚ五重→→[K]二重←→⇧Ⓚ三重 ／ ↑ ⇦Ⓚ四重

鏡破腿	一重	Ⓚ（二重へ派生）
牙側腿・要	二重	[K]（三重、六合鳳輪式 ❷ or ❹ or ❻ へ派生）
楼榮旋・甲	三重	⇧Ⓚ（二重へ派生）
楼榮旋・乙	四重	⇦Ⓚ（二重へ派生）
斧刃脚	五重	⇩Ⓚ（二重へ派生

ウリコ獣化時追加連係技

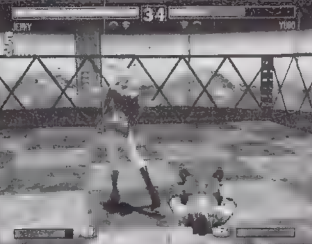
オート六合鳳輪式 ❶～❻は、六合相関図を参照下さい。

扇天鳳鱗 ⇩⇙⇦Ⓑ・➡Ⓑx6回まで入力可（❶から右回り）
扇天鳳翼 ⇩⇙⇦Ⓑ・⬅Ⓑx6回まで入力可（❸から左回り）
扇天鳳舞 ⇩⇙⇦Ⓑ・⬇Ⓑx6回まで入力可（❺から右回り）
扇天鳳翔 ⇩⇙⇦Ⓑ・⬆Ⓑx6回まで入力可（❻から左回り）

猫爪×字拳	ⒷⒷ（六合鳳輪式 ❶ へ派生）



生と使い分けることが大切。コマンド表にもあるとおり、振り向き時のKはパッションヒール系の2発目の蹴りになることも覚えておこう。
BBBをヒット or ガードさせたあとのトリルタロン（⇩⇨B）は、単発のそれと同じく、⇨⇨B（移動技）で止めたり、⇨⇨BB（中段）で急降下することができる。



[illegible]ール系の連係は最後に挑発行動をとるが、ちゃんと攻撃判定ももっているぞ。

ロン

六合鴻輪式限定派生技やタイプ別限定派生技を覚えれば、これだけでもかなり連係に変化がつけられる。終了技は、下段の⇩⇩Kや中段でキャンセルも可能（獣化時のみ）な⇨⇩Pなどが有効だ。

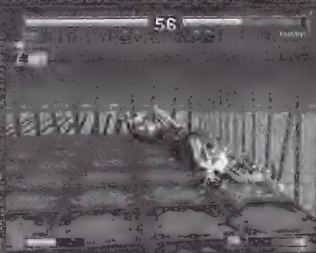


上or中段連係になりがちなので、意識して下段を混ぜていくことが大切。

下段スタートの連係が少ないので、ときおり天辺連華山（連続ヒットする下・中段）を混ぜてみることもおすすめする。

ガドウ

相手を壁付近に追い込んでからの⇩BBキャンセル⇩⇩Bは、それだけで半分以上の体力を奪うこともある連係だ。1・2発目は連続になっていないが、どちらもガードブレイク技なのでガードエスケープされる心配はない。メインではないが、充分狙う価値のある連係だ。
コマンド表以外では、2・3発目にキャンセルの効くPPP（すべて中段）や⇩PK（中・下段）なども混ぜていこう。単発の下段では、比較的出の早い⇩K、リーチの長い⇩Kや伏せBが有効。



⇩⇩Bはバウンド中の相手を拾うこともできる。攻撃力も高いぞ。

シェンロン

ロンと同じく六合鴻輪式限定派生はしっかり覚えてほしい。コマンド表も同じようだが、微妙にキャンセルポイントや派生が異なっているので注意してほしい。

一見ロンの技と同じようでも、シェンロンだとブレイク技になっている技も多いぞ。そのかわり、微妙に攻撃発生が遅くなっている技もあるが。



ロンと違い、⇩B⇩Kといった限定派生も持っているぞ。

ウリコ

複雑な六合鴻輪式&四方神五重の連係もこれでバッチリ。これを参考に強力な連係を組み立てるのも大切だが、凝ったアクションが多いだけに、そういった技をいろいろ試してみるだけでもかなり楽しめるぞ。六合鴻輪式終了技では、鳳凰跳び越しざまに後頭部を蹴る閻魔宣臨・馬頭腿やバックステップしてから突進する天門開手（途中止めも可）などのトリッキーな技も積極的に組み込んでいこう。



閻魔宣臨のヒット時は頭上に落ちて尻餅をついてしまう。この際は開発者の愛ゆえ!?

ALICE

アリス人間時連係技	
アッパーラッシュ	ⓅⓅⓅ⇩[P]、❶に獣人時のみつながる
スラストラッシュ	ⓅⓅⓅ⇩Ⓟ
ブリッツコンボミドル	ⓅⓀⓀ⇨Ⓚ
ブリッツコンボハイ	ⓅⓀⓀ⇦Ⓚ
ブリッツコンボロー	ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ
ブリッツリバースロー	ⓅⓀⓅ⇩Ⓚ
スルーパンチアッパー	⇨Ⓟ[P]
スウェーキックコンボ	⇦ⓅⓀ
スクァトブリッツコンボ	⇩Ⓟ⇩Ⓚ⇩Ⓚ
ラビットステップ	⬂ⓅⓅ[P]⇩Ⓚ
ロースウェーコンボ	⬃ⓅⓀ
ヒールエッジコンボミドル	ⓀⓀ⇨Ⓚ
ヒールエッジコンボハイ	ⓀⓀ⇨Ⓚ
ヒールエッジコンボロー	ⓀⓀ⇩Ⓚ
アークドロップコンボ	⇨Ⓚ⇦Ⓚ⇨Ⓚ
アークドロップコンボラッシュ	⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓟ
ローミドルキックコンボ	⇩Ⓚ⇦Ⓚ
レッグビートコンボ	⬂ⓀⓀⓀ
ルナーコンボ	（伏せ中）Ⓚ⇨Ⓚ
ダブルサマーソルト	⇩⬃⇦Ⓚ⬅Ⓚ

アリス獣人時追加連係技	
❶ローラビットコンボ	ⒷⒷⒷ⇩Ⓑ
❶ハイラビットコンボ	ⒷⒷⒷ⇩◈Ⓑ
❶ミドルラビットコンボ	ⒷⒷⒷ⇨Ⓑ
ローラビットラッシュスライダー	⇩Ⓑ⇩Ⓑ⇩Ⓚ⇩Ⓟ
ローラビットラッシュニー	⇩Ⓑ⇩ⒷⒷⒷ◈Ⓑ
ローラビットラッシュグラウンド	ⒷⒷⒷ（⇩Ⓑ or Ⓑ）

STUN

スタン人間時連係技	
シェルフェイスクラッシュ（打撃投げ）	Ⓟ[P]ⓅⓅ
シェルラッシュギロチン	Ⓟ[P]ⓅⓀ
シェルラッシュボム	Ⓟ[P]Ⓟ⇩Ⓚ⇩⬃⇦Ⓟ
シェルスラッシャー	ⓅⓀ[P]Ⓟ
トラストニースマッシュ	⇨ⓀⓀ
トラストショック	ⓀⓀ⇩Ⓟ
トラストブロウ	⇩ⓀⓀ⇩Ⓟ
トラストニークラッシュ	⇨Ⓚ⇩Ⓚ
コンボアントラーボム	⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩⬃⇦Ⓟ
ソリッドカッターコンボ	Ⓚ[P]Ⓟ
ブレインクラッシュドロップ	⇩⬃⇦Ⓖ+Ⓟ⇩⬃⇦Ⓖ+Ⓟ

スタン獣化時追加連係技	
ビートルラッシュ	ⒷⒷ
ビートルラッシュビート	ⒷⒷ⇩Ⓑ
カオスビートルラッシュ	ⒷⒷ⇦Ⓑ⇦Ⓑ
ブルータルビートルラッシュ	ⒷⒷ⬂Ⓑ⬂Ⓑ
バイオレンスビートルラッシュ	ⒷⒷ⇩Ⓑ⇩Ⓑ⇧Ⓑ

JENNY

ジェニー人間時連係技		
スラップスラップ	❶or❸につながる ⓅⓅ	
❶ パッションヒールフール	⇨ⓀⓀ[K]⇨Ⓟ	2発目Ⓚに振り向きⓀがつながる
❶ パッションヒール	⇨ⓀⓀ[K] ❹につながる	
❶ パッションヒールバイバイ	⇨ⓀⓀ[K]⇨Ⓚ	
❶ パッショネートヒールラッシュ	⇨ⓀⓀ[K]Ⓚ（Ⓚor⇩Ⓚ）	
エナメルナイフ	⬂ⓀⓀ ❷につながる	
エナメルブレード	⬂ⓀⓀⓀⓀ	
エナメルブレードフール	⬂ⓀⓀⓀ⇦Ⓟ	
❷ スライキック	⇩ⓀⓀ	
グロスエッジ	伏せ ⓀⓀ	

ツイストの派生　特殊構え⇩⬂⇨Ⓟ からの動き

技名	入力後の状態	備考	コマンド
アクティブツイスト	特殊構え	前進	⇨
パッシブツイスト	特殊構え	後退	⇦
ツイストチェンジ	特殊構え	フェイント	⇩Ⓟ
ツイストヒールチェンジ	特殊構え	×	⇩Ⓚ
ツイステッドエクスプロージョン／ツインヒールチェンジ	2、6発目Ⓚの後（⇩Ⓚor特殊構え）を選択可	（⇩Ⓚ後も、特殊構えへ移行出来る）	ⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓀ

注意、ツイストは上記のツイスト派生コマンドを入力しない場合、通常構えに一定時間で移行します。

ジェニー獣化時追加連係技	
❸ コンプリートディスオーダー	ⒷⒷⒷヒット時のみⒷⒷ
❸ ウインドスライダー	ⒷⒷⒷヒット時のみ⇩Ⓑ
❸ ディスオーダーフラップ	ⒷⒷⒷヒット時のみ⇩⬃⇦Ⓑ
❹ ナイトメアウォーキング	⇨ⒷⒷⒷ⇩⬃⇦Ⓑ
ウインドディスオーダー	ダッシュ中 ⒷⒷ

トリルタロン	⇩⇨BB

LONG

ロン人間時連係技	
横拳	⬃Ⓟ（六合鴻輪式終了技（TYPE－C）へ派生）
連捶挑領	ⓅⓅⓅ（六合鴻輪式へ派生）
掌打旋脚	ⓅⓀ⇩Ⓚ（六合鴻輪式終了技（TYPE－B）へ派生）
爪掌打（獣化時）	ⒷⓅ（六合鴻輪式へ派生）

六合鴻輪式限定派生　❶～❻は、六合相関図を参照下さい。

上歩連開	⇨Ⓟ（六合鴻輪式 ❶ のみ、派生）
上歩連脚	⇨Ⓟ（六合鴻輪式 ❹ のみ、派生）
連捶単把	ⓅⓅ（六合鴻輪式 ❸ のみ、派生）
高蹴日月把	Ⓚ（六合鴻輪式 ❷ のみ、派生）
連捶腿	ⓅⓅ（六合鴻輪式 ❻ のみ、派生）
連斧腿	Ⓚ（六合鴻輪式 ❺ のみ、派生）
伏虎日月把（獣化時）	⇩Ⓑ（六合鴻輪式 ❺ のみ、派生）

六合鴻輪式　連捶挑領などから派生

＊六合鴻輪式は、ほぼどの技からでも開始可能（限定派生以外）
＊1方向のみに回転、ただし同じ技は使用不可
＊どの技からでも六合鴻輪式終了技（TYPE－A）に派生可

＊六合相関図
[P]❶ ←→ ⇩Ⓚ❷ ←→ ⇨[P]❸
❶ ↕ ❻　　❸ ↕ ❹
⇨Ⓚ❻ ←→ ⇩Ⓟ❺ ←→ Ⓚ❹

❶ 打開	[P]から左右方向に回転
❷ 斧刃脚	⇩Ⓚから左右方向に回転
❸ 単把	⇨[P]から左右方向に回転
❹ 右踹脚	Ⓚから左右方向に回転
❺ 日月把	⇩Ⓟから左右方向に回転
❻ 左踹脚	⇨Ⓚから左右方向に回転

六合鴻輪式終了技　六合鴻輪式などからの派生

	（TYPE－A）	（TYPE－B）	（TYPE－C）
裡門頂肘	⇨⇨[P]	⇨⇨[P]	⇨⇨[P]
旋風脚	⇨⇨Ⓚ	⇨⇨Ⓚ	⇨⇨Ⓚ
靠山壁	⇨⇨Ⓑ	⇨⇨Ⓑ	⇨⇨Ⓑ
連珠砲動	⇩⇩Ⓟ	⇩⇩Ⓟ	×
前掃幻脚	⇩⇩Ⓚ	⇩⇩Ⓚ	×
半月刃	⇩⇩Ⓑ	⇩⇩Ⓑ	×
崩拳	⇦Ⓟ	×	×
翻身連脚	⇦Ⓚ	×	×
鴻輪雲（獣化時）	◈Ⓑ	×	×
六合衝天炮（獣化時）	◈⇨Ⓑ	×	×
六合伏虎（獣化時）	◈⇩Ⓑ	×	×

ロン獣化時追加連係技	

オート六合鴻輪式　❶～❻は、六合相関図を参照下さい。

金剛鴻輪式（陽）	⇩⬃⇦Ⓑ・➡Ⓑ×6回まで入力可（❷ から左回転
金剛鴻輪式（地）	⇩⬃⇦Ⓑ・⬇Ⓑ×6回まで入力可（❺ から右回転）
金剛鴻輪式（陰）	⇩⬃⇦Ⓑ・⬅Ⓑ×6回まで入力可（❷ から右回転）
金剛鴻輪式（天）	⇩⬃⇦Ⓑ・⬆Ⓑ×6回まで入力可（❺ から左回転）

通天十字破	Ⓑ◈Ⓑ
十字羅漢	Ⓑ◈⇨Ⓑ
伏虎十字双	Ⓑ◈⇩Ⓑ
虎爪旋脚	Ⓑ⇩Ⓑ
天辺連華山	⬃ⒷⒷ
背身連華山	⬂ⒷⒷ
金剛双扣無影脚	⇩⬃⇦ⒷⒷ⇩⬃⇦Ⓚ
金剛連扣腿	⇩⬃⇦ⒷⒷⒷ
金剛連扣無影脚	⇩⬃⇦ⒷⒷⒷ⇩⬃⇦Ⓚ
金剛双扣腿（三）	⇩⬃⇦ⒷⒷⒷⒷ
金剛双扣無影脚（三）	⇩⬃⇦ⒷⒷⒷⒷ⇩⬃⇦Ⓚ
金剛双扣日月把	⇩⬃⇦ⒷⒷⒷ⬇Ⓑ
金剛連扣日月把	⇩⬃⇦ⒷⒷⒷⒷ⬇Ⓑ
金剛虎撲把	⇩⬃⇦ⒷⓅⓅⓅⓅ（2発目以降Ⓖキャンセル可，
連捶環雲撃	ⓅⓅⓅ⇩Ⓑ

GADO

ガドウ人間時連係技	
コマンドエッジコンビネーション ハイ	ⓀⓀ⇨ⓀⓀⓀ
コマンドエッジコンビネーション ミドル	ⓀⓀ⇨Ⓚ⇨ⓀⓀ
コマンドエッジコンビネーション ロー	ⓀⓀ⇨Ⓚ⇩ⓀⓀ
ヒートブラスターツイン	Ⓚ⇦Ⓟ[P]
スカイランチャーストライク	⇨ⓀⓀⓀ
ソリッドランチャーストライク	⇨Ⓚ⇨ⓀⓀ
グランドランチャー	⇨Ⓚ⇩Ⓚ
ヒートキャプチャーミドルキック	⇩⬂⇨Ⓟ ヒット時 Ⓚ
ヒートキャプチャーローキック	⇩⬂⇨Ⓟ ヒット時⬇Ⓚ

ガドウ獣化時追加連携技	
トリプルスクラッチ	Ⓑ◈Ⓑ
トリプルロースクラッチ	ⒷⒷ⇩Ⓑ

サイトロン&ゲーメストレーベル
「弾銃フィーバロン」
オリジナル・サウンドトラック



絶賛発売中! 1800円（税込み）

いよいよ自宅でフィーバーサウンドを堪能できる日がやってきた。マルゲ屋限定独占販売のサイトロン&ゲーメストレーベルより登場した「弾銃フィーバロン」オリジナル・サウンドトラック!踊り続けなきゃ死んじまうアフロ&マッコイの、命の水がこれだ!開発者へのサウンドインタビューも付いて、価格はたったの1800円、今すぐ手に入れろ!

祝! CD発売決定!
これからは自宅でもフィーバー!



いよいよ最終回!ステージ4ボスから、ステージ5ボス→真のラスボス・グラッチェ提督機まで、一挙攻略!加えて、ケイブ開発描き下ろしのキャライラストを独占公開!最終回で遂に姿を現した、アフロ&マッコイのイカしたファッションセンスにシビレろ!

担当：KMT

VS STAGE 4 ボス

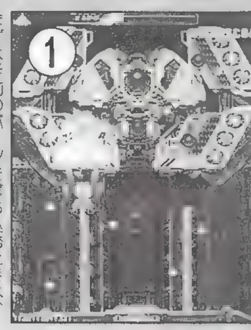
ステージ4ボスの攻撃方法は単調なものが多いのだが、弾のスピードが速く「避けること」が難しい攻撃が多い。今回は、ボンバー1発で倒すパターンを紹介するが、安全にいくならボンバーを2発使うことをオススメする。

まずはボス手前、2つのパーツを破壊することになるのだが、パーツを壊すベストタイミングは、ボスのパーツが青い弾を撃ってくるとき。青い弾は発射される間隔が徐々に短くなり、避けるのがキツくなってくる。それをパーツを破壊したときの敵弾消しで、やり過ごすというわけだ。手前のパーツを2つとも破壊したあとは、奥のパーツを破壊しにかかってもいいのだが、稼ぎを意識していないなら無視。本体を撃ち込もう。

ボス本体を撃ち込んでいると、パーツが自爆し、写真⑤の攻撃がくる。この攻撃は、自機を左右に大きく動かすことと、自機を狙うピンク弾を避けたらすぐに自機を切り返すようにするのが避けるコツ。慣れてくれば、けっこう簡単に避けられる。どうしてもうまく避けられないという人は、ここでボンバーを使うようにしよう。

写真⑦の攻撃は、最初のうちは問題ないのだが、ボスにダメージを与えることで弾速が異常なまでに速くなる。ここは無理せずボンバーを使い、一気にボスにトドメをさしてしまおう。

ステージ4ボス撃破までの流れ



まずは手前のパーツを撃ち込むときは、なるべく密着して撃ち込むようにしよう。



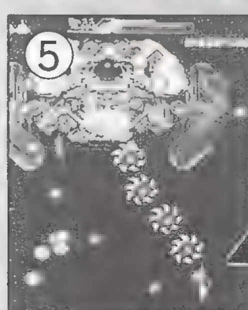
ボスのパーツが撃ってくる青弾が激しくなってきたら、パーツを破壊し、



ボスの攻撃が止んでるうちに、もう片側のパーツを破壊してしまおう。



稼ぎを意識していないなら、奥のパーツは無視。ボス本体を撃ち込もう。



パーツが自爆後のこの攻撃は、安全にいくならボンバーを使ってもいい。



ボスに一定ダメージを与えるとこの攻撃になるが、避けるのはさほど難しくない。



この攻撃はボスにダメージを与えることで弾速が異常なまでに速くなるので…、



「弾速が速くなってきたな」と感じたら、ボンバーを使って一気にトドメをさそう。

STAGE 5 攻略

難しい場所だらけのステージ5だが、その中でも次の場所を特に注意してプレイするようにしよう。

●左右に復活砲台（写真Ⓐ）

ステージ序盤、左右に復活砲台が設置されている場所は、ザコの弾の絡みかたによっては異様にキツくなるときがある。普段はそれほどキツい場所ではないだけに、決して油断しないようにしよう。

●中型機×6（写真Ⓑ）

ステージ中盤の難所、写真Ⓑの中型機が6機出現する場所は、1機ずつ確実に破壊していくことが重要。弾速の遅い青い弾をよく見ながら中型機の正面まで移動し、しっかりとショットを撃ち込むようにしよう。

●アイテムキャリア編隊（写真Ⓒ）

自機の装備によっては、すべて破壊するのが難しいアイテムキャリア編隊。この編隊の中には、ボンバーを出すヤツ（左から2列目、前から2番目）がいるので、そいつだけは絶対に撃ちもらさないようにしよう。

●大型戦車地帯（写真Ⓓ）

ステージの後半にさしかかると、大型戦車が多数配備されている場所がある。ここは最初の1台目を素早く処理できれば全く問題はないのだが、処理できなかった場合は、かなりヤバイ。次々と出現する大型戦車に弾を撃たれ、どうしようもない状況になってしまうので注意しよう。

●地上砲台地帯（写真Ⓔ）

ボス直前の場所となる地上砲台地帯では、空中の敵に気を取られ、砲台の処理がおろそかにならないように注意したい。意識して破壊するようにしないと、砲台に好き勝手に弾を撃たれてしまうぞ。

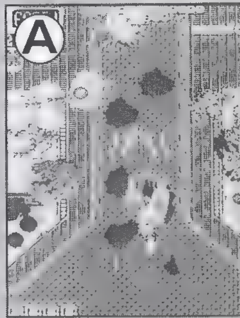
●大型機3機編隊（写真Ⓕ）

3機1セットで出現する大型機は、突進してくる2機目と3機目に要注意。1機目を破壊していなくても、2機目や3機目が出現してきたら、すぐにそちらを撃ちにいくようにしよう。

ボンバー使っとけ！

ステージ5は、普通にプレイしていればボンバーが4発出る（ただしキャラ回しの効率が悪いときは、ボンバーが3発しか出ないこともある）。最終面ということもあり、ボンバーをケチる必要もほとんどないので、ヤバイと思ったときはすぐにボンバーを使っていくようにしよう。ボスは残機が1機でもいれば十分だぞ。

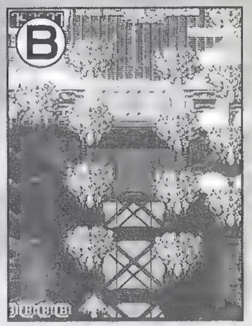
ステージ5要注意ポイント



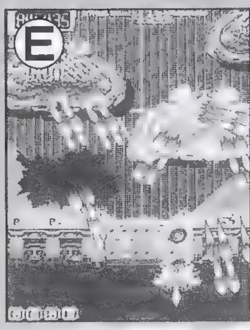
ステージ5には、この場所のようにさりげなく難しい場所が多い。



中型機の撃ってくる弾に注意しつつ、焦らず、1機ずつ中型機を処理していこう。



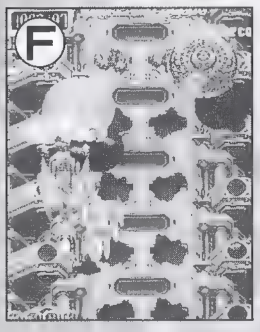
ボンバーを出すのは左から2列目、前から2番目のヤツだ。絶対に逃がすな！



このような状況になってしまうとお手上げ。素直にボンバーを使おう。



この場所では、意識して地上砲台を撃つことを心がけるようにしよう。



2機目と3機目の大型機は、必ず出現と同時に撃ち込むようにしよう。

VSステージ5ボス

多彩な攻撃を繰り広げるステージ5ボスだが、実際にキツい攻撃パターンは下の写真で紹介している3つだけ。

●攻撃パターンⒼ

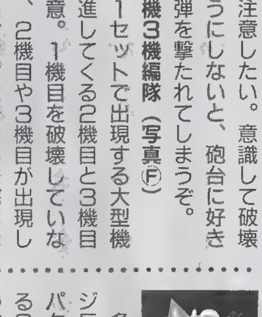
左右の砲台からの2種類の攻撃のうち、針弾バラまきはボスの正面で避けるようにすると楽。画面端のほうで避けようとすると、かえって危険なので注意しよう。

●攻撃パターンⒽ

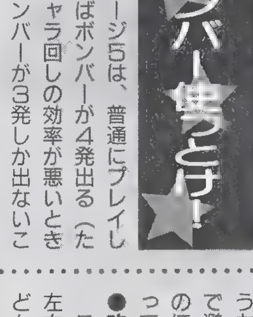
この攻撃がきたときは、ボスの左右から出現する浮遊砲台のうちどちらか一方を確実に破壊するようにする。ボス本体への撃ち込みはあまり考えないようにしよう。

●攻撃パターンⒾ

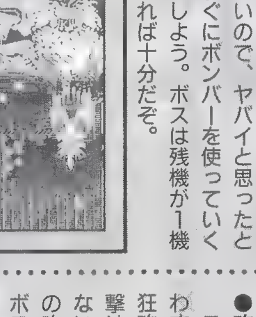
この攻撃は、ボスの体力が残りわずかになるとくる、いわゆる発狂攻撃というものだ。この発狂攻撃は、これといっていい避け方がないうえ、非常にキツいので、この攻撃がきたらボンバーを使ってボスにトドメをさすようにしたほうがいいだろう（全く弾避けをしないなら、ボンバーは2発必要）。



針弾はこのあたりで避けると楽。ボス本体が撃ってくる赤弾にも注意しよう。



画面の端でボスの出す浮遊砲台を破壊することに専念しよう。



ボスの動き、弾の撃ち方ともにかなり発狂していい感じ。ボンバーを使おう。

衝撃の事実が発覚！

全5面をノーミスでクリアすると、

妻はマロングラッセが好きなんだ
私は「芋ようかん」が好きでね
せっかくお茶菓子を用意したのに
ティータイムを邪魔した君たちに
気分を害した罪を補ってもらおう
どうする？

というグラッチェ提督のメッセージと共に、真のラスボス「グラッチェ提督機」が姿を現すのだが、このボスとの戦闘では、アフロたちのダンスパワーが最高潮に達し、機体が金色のオーラに包まれ、無敵になる。そう、実は真のラスボス「グラッチェ提督機」との戦闘は、ただの演出だったのだ！

ただし、戦闘中にボンバーを使ってしまうと、ダンスパワーが一気に放出され、自機の無敵が解除されてしまうので注意！ボスの攻撃にビビってボンバーを使ってしまわないようにしよう！

最終回記念 緊急特集！



フィーバランド

アイランド内でキャラ設定を載せたところ、大変反響が大きかったため、急遽、ケイブ描き下ろしによるキャラクターイラストを一挙大公開！（ケイブの皆さん、1色でゴメンね！）



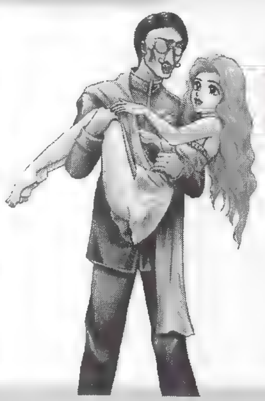
永遠に踊り続けるぜ！ アフロ&マッコイ

まさに70年代ダンサーといった感じのアフロ＆マッコイ。説明する必要はないと思うが、左のアフロヘアがバッチリ決まっているのがアフロ、右のリーゼントをクールに決めているのがマッコイだ。ゲーム中では、アフロがAタイプを、マッコイがBタイプのパイロットを担当している。



実は女性だった… ステファニー

ゲーム中にはもちろんのこと、ストーリーの中にも一切登場しないステファニー。実は彼女、Cタイプのパイロットということらしい。ただCタイプのパイロットということ以外は、一切が謎に包まれていて、今回なぜアフロとマッコイとともに戦うことになったかも不明。ケイブさん、教えて〜！



夫婦愛を邪魔する奴は許さん！ グラッチェ提督 withアイリーン

ニョロリと伸びたひげがダンディーなラスボス・グラッチェ提督。そのグラッチェ提督が抱きかかえているのが、彼が愛して止まない妻アイリーンだ。こんな美人な奥さんがいたら愛妻家になるのもうなずけるが…ビデオフォーンを邪魔されたくらいで戦争をするのはやっぱまずいでしょ!?



これぞまさにボンバーガール！ フィーバー娘

ステファニー機（Cタイプ）でボンバーを使ったとき、華麗なダンスを披露してくれるダンスユニット「フィーバー娘」。シューティングゲーム史上、これほど奇怪なボム演出が果たしてあっただろうか…？ちなみに彼女たちの姿は、ステージクリア時にも拝むことができるぞ（ただしシルエットだけどね）。

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.com

11/20 付の情報FAXの価格表です

アイレム
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
エアーデュエル 10K
カプセルインベーダー 15K
ドラゴンブリード 8K
ボンバーマン・ヤンチャ丸 各5K
銀河帝国の逆襲(純正) 15K
10ヤードファイト 3K
メジャータイトル 3K
ギャロップ・トンマ 各5K

TOA PLAN
達人王 12K
ヴィマナ 8K
ドギューン 8K
達人 8K
テキパキ 8K
ゴークス(レバー対応) 2K

SNK
カイロスの館 名人戦 各2K
原始島 5K
ギャングウォーズ 5K
ネクストスペース 5K
怒、ゲバラ Sなし 各5K
ジョイフルロード 15K
スカイソルジャー 8K
バドルマニア・ジャンボウ 各5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K

業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウIII,真サムスピ,ステークスウィナー,麻雀狂列伝 各0.5K
キングオブファイター94,天外魔境,サムスピザンクロウ WHパーフェクト,ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・AS02・ラギ 各1K

カプコン
戦場の狼II、クイズ&ドラゴン
ブニッキーズ 各3K
1942・バルガス 各6K
1943 (Ⓒ=8K) 10K
マッドギア 5K
ラストデュエル 10K
ストリートファイター 18K
SF-II 5K
〃 Ⓒ 2K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
1941 18K
戦場の狼 2 15K
エリア 88 18K
US ネイビー 12K
天地を食らう 20K

X-MEN (5K)
X-MENvsSTF(10K)
SFゼロII (1K)
ヴァンパイアハンター (1K)
〃 ハンター II (2K)
ヴァンパイアセイバー (1K)
〃 セイバーII(2K)
マーベルスーパーヒーロー(6K)
CPII マザー +15K
ストIII (一式) 18K
ウオザード(一式) 15K

ジャレコ
ファンタズム・ソルダム 各5K
エクセライザー 5K
ポップフレーマー 12K
メガ32マザー + 5K
(ROM)スーチーパイ・グラディア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47 各1K

コナミ
ダブルドリブル 3K
スーパーバスケット 2K
リングの王者 3K
メガゾーン、竜忍者 各8K
ツタンカーム 10K
RF 2(電源H付) 15K
グラディウス(電源H付) 20K
〃 〃 II 18K

サラマンダ 18K
シティボンバー 12K
ラビリンスランナー 15K
ストラテージX 12K
ガイアポリス 15K
ハイパーオリンピック 8K
ハイパーオリンピックSP. 10K
ロックンロープ 12K
コンバットスクール S付 20K
パロディウスだ 出たなツィンビー
ヘクシオン クォース 各2K
タイムパイロット84 8K
ブーヤン,ジャツカル 各10K
メインスタジアム 2K
ウェディングラプソディ 7K
(ROM) ときめきメモリアル・サラマンダII・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ 各1K
GXマザー + 3K

セガ
忍(しのび) 3K
ファンタジーゾーン 12K
アレックスキッド,カルテット2,モンスターランド 各15K
レッスルウォー,ペンゴ(c),ピタゴラスの望(センサー付),フリーキック(センサー付),モンスタレア,E.SWAT,シャドーダンサー,カウンターラン,ベイルート,タフターフ,バンクパニック 各5K
ぷよぷよ通,イチダントアール3K
コラムス,テトリス 各2K
ホッパーロボ 18K
ロボレス2001 12K
ガルディア 12K
ソニックザヘッジホッグS付 8K
ザクソン 10K
ダンプ松本 15K
デュアルボード各種
トランキライザーガン(c) 58K
N-SUB (c) 38K

S.D.I.改造パネル付 80K
バーチャーファイタ2.1 15K
デッドオアアライブ 18K

タイトー
スペースインベーダー 25K
ジョリージョガー 28K
ギャラクシーウォーズ(c) 25K
クイックス 純正 18K
メイズオブフロット、タイガーヘリ
フリップル、ピンポンキング
ガルメデス、バラメデス 各3K
べんべろべー 15K
グリットシーカー 15K
ハレーズコメット 10K
ザ・ピット 10K
バブルボブル 12K
飛翔鮫 ,ヘビーユニット 各5K
影の伝説 12K
レイフォース 12K
マスターオブウエポン 6K
アルカノイド センサー付 3K
〃 リベンジーセンサー付 3K
ヴォルフィード 2K
究極タイガー 8K
スラップファイト 5K
女子バレー,ヘビーユニット各5K
キック&ラン,キックスタート2K
エンパイアシティ 5K
クロスシューター・フォーティラブ
パニックロード 各3K
フィールドゴール 38K
VSホットスマッシュ 2K
陸 海 空 10K
スペースチェイサー 68K
パズニック 3K
F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝・カイザーナックル・ゲキリンダン・究極タイガーII・パズルボブル IIX 各0.5K
アルカノイドR,センサ付 1K
クレオパトラF 1K

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便(ヤマトコレクト)があります
代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。
送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました詳細はお問合わせ下さい

基 板 高 価 買 入

デコ
空手道,S R D 各5K
バルダーダッシュ 5K
キャプテンアメリカ 15K
コブラコマンド 3K
空牙 10K
魔境戦士 Sなし 2K
ミッドナイトレジスタンス↑ 2K
マジカルドロップ 2K
トライアウト、スタジアムヒーロー
サイドポケット 各2K
B-WING ビーウイング28K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 8K
ムーンクレスタ (c) 10K
ムーンエイリアン II (c) 8K
フリスキートム 68K
妖魔忍法帖 8K
ダイナミックスキー 8K
マグマックス、レジオン 各8K

UPL
忍者くん 12K
忍者くんII 阿修羅の章 15K
XXミッション 8K

テクノス
ドッチボール 2K
ビーチバレー 2K

ナムコ
子育てQ マイエンゼル 1K
子育てQマイエンゼル II 2K
ドラゴンセイバー 15K
コズモギャングザビデオ 15K
ローリングサンダー 28K
アサルト パネル付 18K
ニューマンアスレチック 10K
ドラゴンバスター 18K
ドルアーガの塔 20K
コズモギャングパズル、エメラルディア、 各2K
ティンクルピット 8K

ニューラリーX 10K
ギャラガ 3K
ミスパックマン(c) 10K
ギャラクシアン 純正 10K
ニューパックマン (c) 8K
ハングリーマン 8K
ポパイ パックマン 8K
ディグダグ(ATARI) 5K

S1 ロムキット 各5K
ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX
ロンパーズ 12K

テクモ
ボンジャツク 12K
スターフォース 15K
スイマー 12K
ワールドカップ90 2K
ジェミニウイング 8K
でろーんでろでろ 8K
がんばれギンくん 5K
ピンボールアクション 2K

ユニバーサル
ミスターDO(雪だるま) 10K
スナップジャツク 12K
Mr.Dovsユニコーン 10K
〃 ワイルドライド10K

その他 **-珍品・逸品-**
ズンズンブロック(タイトー68K
ヨットマン 38K
ルージュアン 38K
ドキドキペンギンランド 25K
サーカス(風船割り) 80K
Qバート 28K
エクイテス 28K
激走(イースタンCO.) 12K
Sクラウンズゴルフ(P付)10K
センティピード 15K
シルバーランド 18K
ミュージックインベーダー 25K
スティンガー 12K

ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・エアーウルフ 各8K
タイムアタッカー ↓ 8K
(カラーブロック H.VR付)
ジュニアパックマン 18K
ドンキーコング (c) 10K
〃 〃 Jr. 10K
〃 〃 3 15K
マリオブラザース 28K
頭国エース 15K

カベール(S付き)・キャプテンスタントマン・タイタン・プログレス・Mr.クーガー・パンパンカー・ポレンチ 各10K
レディバグ(c),猛界導師 各5K
アンブッシュ 5K
スペースストレンジャー 12K
(豊栄 インベーダー モノクロ)
18インチ テーブル筐体(良品)
新品水平パネル付 送料別 35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
放浪記、外伝、アイドル麻雀放送局,ファンクラブ,夏物語, 大予言

カメラ小僧,ねるとん紅鯨団,麻雀学園,七次元の妖精,グッとE雀,華折り鶴 各1K
トリプルウォーズ,クラブ90,クリニック,極,パニックスタジアム, 各2K
若草物語(新品),スーチーパイ,ファイナルロマンス 各3K
スーパーリアル N4 5K
スーパーリアル V5 3K
スーパーリアル V6 3K
スケ番雀士 竜子 12K
(麻雀用ハーネス付き)
スーパー0禁版 8K
バニラシンドローム 8K

ダライアス(3画面) EXTロム付 58KⓄ
忍者ウォーリアズ(3画面) 88KⓄ
アフターバーナー II (a) 8KⓄ
ギャラクシーフォースII (a) 18KⓄ
サンダーブレード (a) 8KⓄ
ABコップ,GPライダー (a) 各10KⓄ
G-LOC,ストライクファイター (a) 各15KⓄ
スペースハリアー セガ (a) 68KⓄ
W.G.P. タイトーバイクレース 5KⓄ
エアーコンバット V21(a) 18K
スターブレード V21(a) 12K
アウトラン 25KⓄ
スティールガンナー 2 8KⓄ
バトルシャーク エンフォース (タイトー) 各5KⓄ
ギャラクティック ストーム 10KⓄ
ナイトストライカー 38K
スーパーハングオン (a) 15KⓄ
ホットチェイス、ウェツクルマン (コナミ) (a) 各 8KⓄ
ダライアスII(2画面) 20KⓄ
ウォーリアブレイド(〃) 5KⓄ

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)
TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV
専用ハーネス 付

ナムコV21システム(ケース入り
V21システムは+5V20A電源とPC用アナログジョイスティクとコンボ用ハーネスが付属です。
マザーシステムですので他の基板もOK! 基板のみ各8K
アナログジョイスティック1個2K
コンボ以外はアンプが必要+2K
画面切替えハーネス付
3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意
Ⓞ印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

11/20付の情報FAXの価格表です

20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 1カ年)
◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15,24kHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
中古18インチ、25インチもあります。
29インチもあります中古価格¥68,000 (税・送料別)

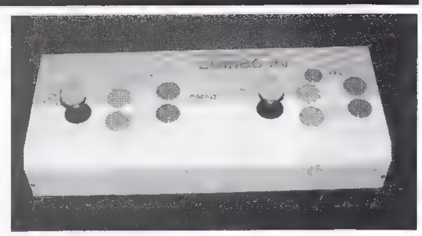


中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ) ¥58,000 (25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎5-4-8)
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

商業誌・同人誌・ホビーアイテムを TELにて注文できます。

12/31～1/3は通販の電話は休業、FAX・E-mailのみ受付です。

TEL 03-5256-2889 12～21 FAX 03-5256-2898 24H

●営業時間12:00～21:00・FAX24H http://www.toranoana.co.jp/

（どこよりも情報が早いです。冬コミ後、ご覧下さい。）

お客様のご注文情報

①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数（個数） ⑧合計金額

注意：記商品の18才未満の方（高校生含む）の御購入はできません。

※1回にお届けする商品は何冊（個）でも手数料は同じ。

ご注文方法をお選び下さい。

Ⓐ《電話・FAX・wwwにて注文》

①～⑧までのお客様の情報を下記通販部までお知らせ下さい。

TEL.03-5256-2889 (12～21)

FAX.03-5256-2898 (24H)

http://www.toranoana.co.jp/

商品お届け（注文後5～7日前後）

記載後に代金をお支払い下さい。（商品代金＋手数料¥800～¥1,000）

＊電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い（代金引換え）となります。手数料はTELにてお問い合わせ下さい。

●イベント後などはご注文が多くなり、発送が遅れる場合がございます。

Ⓑ《郵便小為替＋手紙にて注文》

①～⑧までを記入した用紙と、商品代金＋¥600～（手数料）の為替を同封し、下記通販部までご郵送下さい。

＊商品の在庫、手数料はTELにてお問い合わせ下さい。

〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F （有）虎の穴通販部

商品お届け（注文書到着後10日前後）

＊全ての商品が品切れの場合は、手数料100円を引いてご返送する場合もあります。



●ヨーSTROMTROOPERS OF DEATH第2弾
No.9264 価格¥1,400
★ハイテクノロジージャパン
士貴智志先生のオリジナルシリーズ第2弾。オススメ！



●8bit!
No.10404 価格¥800
★Eighth Gods
八神健先生初の個人誌です!テーマは可愛い女の子

ADULT 18禁



新入荷
●AZUKI 2
No 9529 価格¥1,200
★楽園天国
きみおたまこ先生のヴァンパイアハンター再録本です。



新入荷
●GARGOYLE
No.10796 価格¥900
★そうるまじっく
ドノヴァンを倒したフェリシアは発情期。そのまま…



新入荷
●KITSCH 7th issue
No.11020 価格¥700
★絵描き小屋
南条飛鳥先生によるヴァンパイア本！ハードで最高！



新入荷
●HAPPY-GO-LUCKY
No.9003 価格¥1,500
★ロバ族
格ゲーのエロパロが沢山。前も後ろもいたぶられて…



新入荷
●高知城
No.10567 価格¥1,200
★ラブナークルヤングパンチ
ドリルムラタ、英丸両先生の作品はいつも最高です



●狂人
No.9303 価格¥1,100
★ブタゴリラ
内野文吾先生の短編集。読み応えある一冊です。



●METAL BOX 5 n'even
No.9454 価格¥1,600
★H&K
マリアの魅力的なキャラ達が生き生きと描かれた秀作



新入荷
●マイルストーン
No.10720 価格¥800
★此花亭
喧嘩を求め徘徊する春麗。だが朝起きると記憶が無く…



●あるど屋総集編
No.8698 価格¥1,100
★あるど屋
舞やユリなど格ゲー美少女でいっぱいのあるど屋総集編



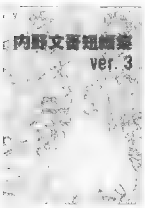
●THE YURI & FRIENDS 98
No.10790 価格¥800
★彩画堂
チームを組む為にユリ達は身も心も一つになっちゃう



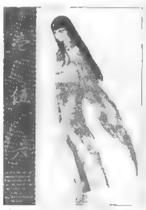
●ハヘルウインク
No.10704 価格¥1,300
★ナコラヴ同盟&BM団
ソフィーティア共々囚われ様式の生贄にされるナコルル



●TIM TIM マシン3号
No.10900 価格¥1,100
★TIM TIM マシン3号
カズマ・G・VERSION先生と花田蘭丸先生!クオリティ最高



●内野文吾短編集3
No 967 価格¥1,100
★ブタゴリラ
内野文吾先生の単行本未収録作品集 ファン大満足



●156
No 9403 価格¥1,800
★はぽい処
精霊使いなど岡崎武士先生のイラスト集 買い逃し無く



新入荷
●FINALのばら
No 10876 価格¥1,100
★ありす堂
北条の旗を作ろうと褄になるが逆に襲われちゃうユフィ



●TIFA in cut jeans
No.10793 価格¥700
★砂細工
エロ&ギャグのティファ等、気鋭の砂先生の力作ぞろい



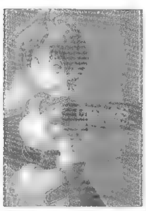
新入荷
●詩織 第5章 天使失格
No 9590 価格¥1,000
★HIGH RISK REVOLUTION
更にご主人様が増え、堕ちていく○織の未来は…



新入荷
●夏だドキドキ本多さん
No.10870 価格¥700
★Sunset Dreamer
雨の日の本多さんはとても魅力的な姿を晒してくれて…



●エロゲェ本
No.10541 価格¥1,300
★PSYCHODELICIOUS
YU-NO他秋葉凪樹先生の思い入れのゲームを一冊に収録



●CHAOS
No 9458 価格¥700
★XANTHUS&PAPILLION
騎羅、ひかゆ両氏の可愛いキャラクタいっぱいの合作本



●TOY BOX special
No.3933 価格¥900
★STUDIO SCAN
うらべすう先生の新刊はマンガも魅力な原画集



●ういずらぶ
No.11050 価格¥900
★BLACK ANGEL
REN先生によるウィズユ本3本立て!!四コマも有り



●釣りキチ同盟の超カラー本
No 10964 価格¥2,500
★釣りキチ同盟
フルカラーでおくる梅玉奈部さんらのイラスト満載画集



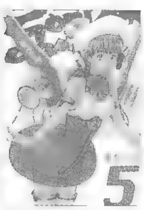
新入荷
●まるまるMULTI
No 10778 価格¥600
★SUTUDIO・SCAN
ご存知、一烈条二先生の可愛いマルチにもうメロメロ!



新入荷
●恋のミラクル☆サクマ
No.10743 価格¥700
★ばななサル園
両親の都合で東京を離れることに？智子は浩之の所に…



新入荷
●PRESENT第二版
No 10748 価格¥900
★ファントムクロス
鶴来屋で芹川姉妹の見せた本心は…Leaf丸かじりの一冊



●GORI GORI COMIC 5
No 8820 価格¥600
★ORIGINAL BOX
オリジナルの美しい作品。実力派作家で必見です。



●コスプレイヤーズBEST1 九州編
No.9300 価格¥1,100
★オフィスバク
「魅せる」衣装の数々、ぜひ御照覧ください。



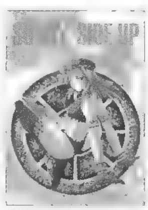
●VITAMIN-B4
No.11003 価格¥1,100
スタジオ・ワラビー
千歳をはじめN○turalの美少女達を見舞う暗い欲望



●ARI2
No.10827 価格¥1,100
★まるあらい
Piaキャロやお嬢様特急など内容盛り沢山!ファン必見



●松戸ロマンス
No.10661 価格¥900
★ぶんちん堂
ファイナルロマンスの娘達の痴態を堪能できる逸品!



●SUNNY-SIDE UP
No 9288 価格¥1,400
★やさまたしやみ
やさまたしやみ先生の商業活動をいろいろ収めた一冊



新入荷
●BLUE
No 9416 価格¥1,100
★P-FOEST
綾瀬はペルソナの力を手に入れたトロに迫られてしまう

店舗ご案内

当然のことですが…直接お店でも買えます！

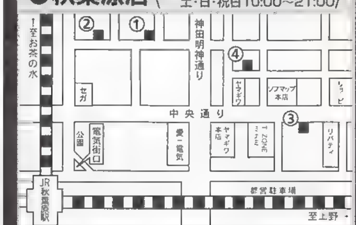
●池袋店〈営業時間10:00～22:00〉



コミック10万冊。
同人誌5,000アイテム。
秋葉原の店舗で扱う
全ての商品が勢揃い！

●池袋店
＊1F:一般雑誌・書籍／2F:コミック／3F:同人誌(新刊・古物)
〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4JTBビル別館
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139

●秋葉原店〈営業時間・平日12:00～21:00／土・日・祝日10:00～21:00〉



●1号店（1Fはソフマップ店）
＊MTG・トレーディングカード・模型・フィギュア・ガレージキット
〒101-0021 千代田区外神田1-8-7神林ビル3F
TEL:03-5256-2102

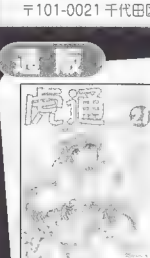
●2号店（1Fは牛丼「どんどん」）
＊2F:同人誌フロア／3・4F:雑誌・新刊コミック・成年コミック
〒101-0021 千代田区外神田1-9-8木村ビル2・3・4F
TEL:03-5256-2055

●3号店（1Fはソフマップ4号店）
＊新刊同人誌専門フロア／同人誌・同人ソフト・同人アイテム
〒101-0021 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
TEL:03-5256-2838

●4号店（1FはDOS/Vパラダイス）
＊売り買いフロア／古同人誌・特価本・古書

全国のHコミック、同人誌求む！
30冊以上なら着払いOK。
TEL.03-5256-2019

（注）着払いは、成人コミック・同人誌に限り下記住所まで。
〒101-0021 千代田区外神田3-11-2ロック2 7F



新刊同人誌大量掲載の通信販売カタログ「虎通」
次号22号は冬コミ特集にて1/31発売。
今すぐTEL下さい。
☎03-5256-2889
《注文番号》11042
定価500円
虎通のみにて為替なら手数料は300円

もっと多くの作品がほしい方は…

注）パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ピュアガール等で新刊の商品情報が違います。

→虎通カタログを見て注文
虎通21号¥500

→ホームページを見て注文（どこよりも情報が早いです。）
http://www.toranoana.co.jp/

とらのあな
COMIC TORANOANA

とらのあなの通販はすっきり内税表示!!

・コミックマーケット開催期間中・

全店スタンプラリー実施!!12/24～12/31

コミケの後はやっぱり「虎」だね!!全店スタンプラリー参加者には先着1000名様に豪華「撫荒武吉」先生書き下ろしマウスパッドをプレゼント!!さらにアンケートにお答え頂ければ、スタンプラリー限定「撫荒武吉」先生虎娘テレカが抽選で100名様に当たるWチャンスです!!詳しくはwebまたは店頭にて告知いたします。

12/10～12/25 池袋店にてクリスマス関連マンガを集めてフェアを開催中!!是非、お立ち寄り下さい。

●作品名 ★サークル名



●虎の穴オリジナルテレフォンカード4中平正彦
No.11038 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
虎の穴テレカ第4弾は中平正彦先生!お買い逃しなく

●虎の穴オリジナルテレフォンカード5:Bたろう
No.10682 価格¥1,000
★有限会社虎の穴
今度の虎娘テレカはBたろう先生。ファン必携の品です

●めい・Queen1
No.10726 価格¥1,300
★パステルキャット
めい・Kingの未使用原画が楽しめるのはこれだけ!
(win95/98・Mac ハイブリッドCD-ROM 収録形式 HTML,JPEG,BMP,PSD)

●パーフェクトセレクション MINE98
No.9450 価格¥1,200
★吉崎観音社
漫画、イラストなど吉崎観音先生の魅力的な作品が沢山

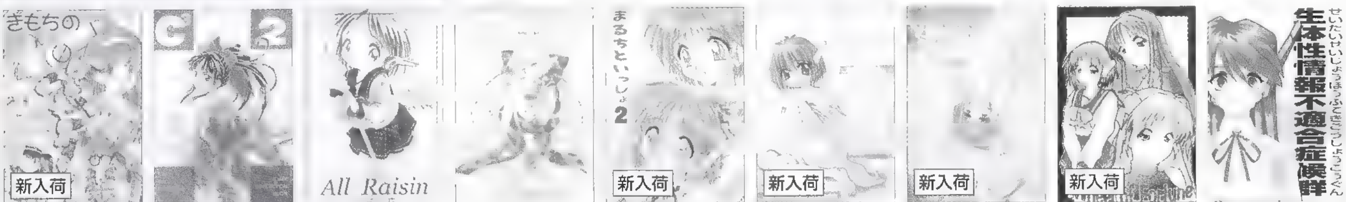
●シータロム8
No.3636 価格¥1,300
★METAL
20人以上の豪華作家さんによる格闘ゲーム本。

●B'
No.10853 価格¥600
★RED DRAGON
速瀬羽柴先生が描くマイトとパティ、一時の逢瀬。

●やきたてフランスパン
No.10858 価格¥400
★Tinker Bell
エタメロのキャラへの想いをいっぱい詰めたイラスト本

●MY MELODY
No.10763 価格¥500
★CANCER O2
かなめあきらさんの悠久本です。ギャグがさえてます!

●西御寺静乃2
No.10797 価格¥600
★嵐山企画
ガラスの仮面編など西園寺静乃のパロディがいっぱい



●きもちの第一歩!
No.10808 価格¥900
★えすぽわーる
多彩な作家陣が色々なギャルゲーを紹介する贅沢な一冊

●C^3-2(CRI CRI COMIC-2)
No.2247 価格¥800
★CRI CRI CLUB
魅力的な豪華ゲストの揃ったさくら大戦等のゲーム本

●All Raisin
No.9429 価格¥700
★ほげろー企画
ほげろー先生のちょっとHなマルチ本。ゲストも多数。

●よろこびのうた
No.10774 価格¥800
★す茶らか本舗
歌を歌うマルチとセリオの穏やかな一時を描きます

●まるちといっしょ2
No.10877 価格¥1,100
★いもむや本舗
ホッとするような暖かいマルチ親子の生活を描きます

●Pti Senbon
No.10937 価格¥900
★CUTIE KIDS CLUB
ドジなマルチと意地悪な浩之のギャグいっぱいの珍騒動

●SOMETHING
No.10850 価格¥800
★ユグドラシル
あかりのウェディング姿を見て涙を流すマルチの悲恋

●Wheel of Fortune
No.10714 価格¥700
★さんたくろうす
理奈、由綺達のイラスト、4コマギャグ等を綴ってます

●生体性情報不適合症候群
No.10812 価格¥800
★MAZE-EX
綾香とセリオの、人とメイドロボの心の交流



●silver."ne".jp
No 11044 価格¥400
★まるちゃたすく
シルバー王女とリカちゃんのショートストーリー

●ときめきパーティセンセーションメモリアルブック4
No 11014 価格¥900
★HIGH RISK REVOLUTION
ときパ4をより楽しむことのできる記念本です。

●にんじんムスメ
No 10703 価格¥800
★PEACH-PIT
破壊力大のギャグ&お色気も満点!おすすめデス。

●Secret lover
No 10865 価格¥800
★ぺんたぐらむ
同じ人が好きな留美とつかさを描いた読み応えある逸品

●わっ
No 10825 価格¥500
★遊星本舗
ゲームの魅力先取り?の藤本聖さんパステルちゃいむ本

●偽りのテンペスト
No 11046 価格¥800
★TORSION
七瀬、繭、茜とONEのギャグいっぱいの作品

●M.s かけがえのないキミへ
No 10864 価格¥500
★ひぢり屋本舗
いじらしくて可愛い香奈ちゃんを見るならまずこの本!

●ああサクラしちゃうぞ
No 9456 価格¥900
★TFC企画とゆかいな仲
多彩な執筆陣のサクラ大戦、女神様のギャグかい～はい

●over drive
No.10831 価格¥1,100
★JESUS DRUG
啓介メインのちょっと危ない(?)頭文字Dギャグ本



●輝ける星
No.5433 価格¥800
★PURPLE COMPANY
あかりが一乃のために一乃はうすを?人気の大運動会本

●なかよし2
No 8516 価格¥1,500
★うぃあーしょぼーんず
高雄右京先生らによる好きなゲームの話やマンガの本

●秘密の花園
No.10862 価格¥700
★独裁主義
CCさくらの多彩な恋愛関係をギャグを交えて描く逸品

●PINK CHERRY GIRL
No.10728 価格¥700
★帝国倶楽部
生き生きと描かれ原作の魅力120%のCCさくら本

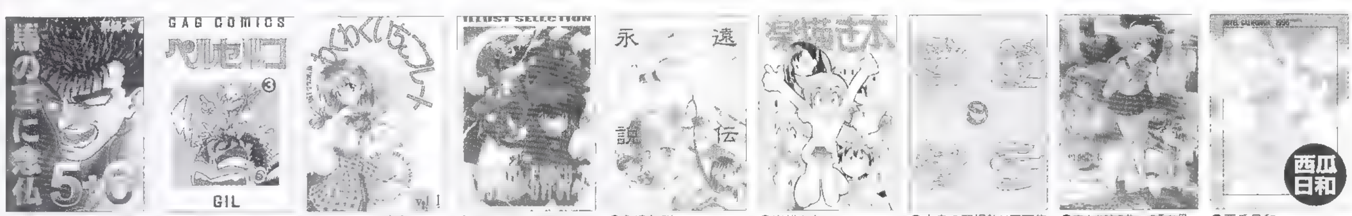
●The Commercial 20
No.9367 価格¥1,300
★もものつぼみ
あらゆるアニメを網羅する究極の「よろず」本です。

●らくがきチョップ四
No.8954 価格¥1,100
★寿ちょっぷ
寿司先生のイラストが過去から今のアニメまで満載

●NADESICO BOOTLEG
No 10581 価格¥1,000
★定吉堂/TENT
不幸なジュン君始め魅力的なナデシコパロディーの数々

●1414 1995-1996総集編
No 9618 価格¥1,000
★PIKAPIKA
ギャグいっぱい、楽しさいっぱいのエヴァ総集編です

●学校は楽しい!!
No 9588 価格¥1,400
★遺伝子突然変異
かのえゆうし先生か蓬莱学園の魅力を存分に描きます



●馬の耳に念仏5+6
No.7912 価格¥700
★メタセコイヤ
ファンにオススメ。大爆笑必至のベルセルクギャグ本

●ベルセルコ 3
No.10511 価格¥600
★ZIPANGU
原作重視のオールキャラギャグ本です。

●わくわくいちごプレート
No.11052 価格¥500
★Missing Link&COTTON FIELD
神戸屋・ブロパ中心の可愛いファミレス本、資料に!

●COSMIC GYPSY2
No.10345 価格¥800
★HF
藤本秀明先生のA D.GEARのイラスト、設定が盛り沢山!

●永遠伝説
No.10830 価格¥900
★JESUS DRUG
セラムンミュージカルの魅力と面白さを伝える力作です

●楽描き本
No.10241 価格¥1,400
★つるぺた企画
つるぺたな娘達のラフや漫画がたっぷり詰まった逸品!

●小鳥の羽根飾り原画集
No.9023 価格¥1,300
★まるあらい
大人気ソフトの原画が大集合、人気投票の結果も有

●富士参號画集～相乗効果～
No.10546 価格¥1,400
★富士参號工房
富士参號先生のカラー画集下敷き付と言うことなし!

●西瓜日和
No.11053 価格¥600
★加州大飯店
なつのすいか先生の商業活動やイラスト等を集めた一冊

4号店
池袋店古書フロア

好評につき、懲りずにまたやります!冬コミの軍資金は虎で!!

同人誌買取金額20%UPキャンペーン

12/16～1/15の期間中査定合計金額から、さらに20%上乗せ致します!

トライアミューズメントタワー3周年記念

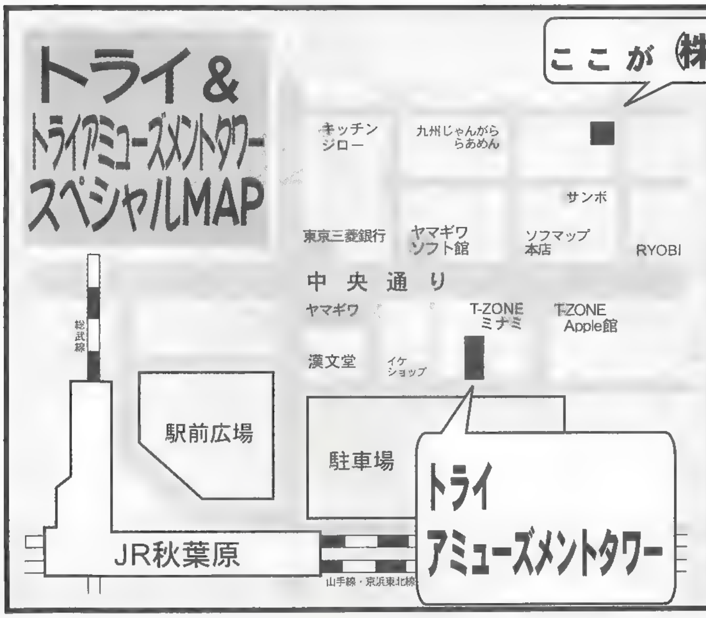
企画その1　2F～7Fまで各フロアでフリープレイ台を設置
どのゲームかは、当日まで内緒。
期間は12/16～12/31の予定！

企画その2　オープン記念日12/16は、
「ダンスダンスレボリューション」フリープレイ。

企画その3　トライタワー意識調査
アンケートにお答え下さった方に粗品を贈呈。

その他　クリスマスやお正月にも何かが起こるかも？
年末は営業時間の延長も予定しています。
詳細は店頭にて発表！！

トライアミューズメントタワー
〒101-0021　東京都千代田区外神田4-3-10
中村ビル
03(5295)2345



期待の新作ゲーム

予約受付中

ゲームタイトル	価格	入荷予定日
ストリートファイターIII 3rd IMPACT	未定	未定
JOJOの奇妙な冒険	未定	未定
ガンバード2	未定	未定

㈱トライ

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階

営業時間：10時～20時（日祭・祝日は18時30分まで）

トライホームページ http://www.try-inc.co.jp

ゲーメストカレンダー1999

待ってろ、21世紀。



©SNK 1998

NEO・GEO GALS カレンダー1999

今年も実現したオリジナルカレンダーチェックするなら今のうち！

これなしにゲーマーの年は明けない！

価格2,200円（税抜）
A2サイズ　オール描き下ろし8枚（8枚目はポスター仕様）

参加イラストレーター：織倉まこと、介錯、さいとうつかさ、花屋敷ぼたん、広川犬介、かんとり・ふぁーむ、西月力、都築和彦（掲載順）

©TAITO CORP.1997



サイキックフォース2012 カレンダー1999

サイキッカー、ここに彩る…。

価格1,800円（税抜）　A2サイズ　7枚

熱狂的ファンを持つサイキックフォースの魅力をカレンダーに集約しました。黒を基調にしたデザインが世界観を鮮やかに演出します。あなたのサイキックライフに欠かせないアイテムの登場です。

3点とも **絶賛発売中**




©MASUMI SUDO 1998

須藤真澄コレクション
ゆずとおともだち 卓上カレンダー1999

あなたの机でゆずと仲間が旅に出ます☆



価格2,200円（税抜）　A6サイズ　アルミフレーム付

ありそうでなかった「ねこ」のカレンダーがついに登場！コミックで人気をふりまく「ゆず」が卓上カレンダーになりました。フォトフレーム仕様なので、好きな絵といつでもいっしょです。

通信販売のお問合わせ：新声社 読者サービス部 ℡0120−531917（10時〜17時　土日祝日はお休み）

※品切れの場合は下記注文書に必要事項を記入の上、お近くの書店にてご注文下さい。　注文書はコピーしてお使いいただけます。

キリトリ線

ご注文書

	商品名	ご注文本数	書店印
好評発売中	ネオジオギャルズカレンダー1999 価格:2,200円（税別）	本	
	サイキックフォース2012 カレンダー1999 価格:1,800円（税別）	本	
	須藤真澄コレクション ゆずとおともだち 卓上カレンダー1999 価格:2,200円（税別）	本	

お客様　氏名　　住所　　電話番号（　　）-（　　）-（　　）

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL03(3293)9321 FAX.03(3293)9329

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトやウラ技、ゲーセン友達、同人誌等、売ります買います。

ルールを守って楽しく使って下さい。

嵐のような大人気!

あなたの不要品がお金になります。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
☎03-5680-6816

メッセージを聞く時は7#	メッセージを録音する時は3#
メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。※それから、もう一度BOX IDの番号と#を押す。	録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

お約束4ヶ条

- ●取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- ●売りたい物は箱や説明書付きかどうか、詳しく入れて下さいね(タイトル名もね)。
- ●売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです)。
- ●相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

※情報は毎日リアルタイムで変わります。

☎03-5680-6816

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

24時間リアルタイムで使えます

0019#	家庭用ゲームソフト売ります,買います,交換します。(関東近辺・東京・千葉・神奈川・埼玉,他エリア)
0020#	家庭用ゲームソフト売ります,買います,交換します。(関西近辺OK!大阪・名古屋,他エリアOKです)
0021#	ネオジオ,サターン,プレーステーション,64売ります,買います,交換します,何でもOKです。
0023#	プレステ,スーファミ,64,サターン(関東エリア) ソフト 売ります,買います,交換します。
0024#	プレステ,スーファミ,64,サターン(関西エリア) ソフト 売ります,買います,交換します。
0025#	裏技・裏コマンド・隠し技教えてください、教えます。
0026#	アーケード基板,PCエンジン,メガドライブのソフトや不要品,売ります,買います,交換など。
0027#	ゲーセン友達、文通友達募集!(関東エリア、周辺OKです)
0028#	ゲーセン友達、文通友達募集!(関西エリア、周辺OKです)
0029#	同人誌友達募集。他売ります、買います交換します。
0030#	コスプレチーム、ゲームチーム、アニメ・マンガサークル、チーム員募集。
0031#	なんでも言いたい放題のコーナー
0032#	プレステ、サターン N64 裏道場
0035#	電話カラオケ激場 ヒーローは君だ!



メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
これを聞けば絶対学校でも人気者!

マルチボックスって超かんたん いったい何なの?

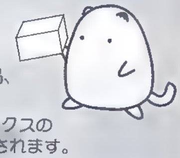


買いたい人

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

マルチボックスに電話をしてメニューを選び、相手に連絡して売買するしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816



売りたい人

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌、不要品、最新情報、他何でもOKです。

自動的にマルチボックスのコンピューターに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

一般第二種通信事業者届出番号 A-07-1160

上記のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

高く買います

切手(未使用品に限る)、デパート商品券(全国共通に限る)、図書券、テレカ未使用品、ハイウェイカード、オレンジカード(未使用品に限る)、収入印紙、ビール券

売却品を安心、誠実な当社へご送付下さい。

●宅配便か郵送でお送り下さい。送金は現金書留か銀行振り込みで行います。口座番号を記入して下さい。
※買い入れにご不満の場合、2日以内の解約可。

日本ソフトチケット17係

〒125-0062東京都葛飾区青戸5-31-7-101Aビル TEL.03-3650-0777

電話で100人友達

おためし1時間無料
☎03-5668-7676
☎03-5668-0120

パーティーライン

インターネットより面白い
昼は10円、夜6時〜20円

パーティーライン事務局☎03-5668-7777 〒100-8692 東京都中央郵便局私書箱1428号

ハイスコア烈伝

担当・キャサ夫

なんでゲームには点数があるのか？そこらへんをよ～く考えてもらいたいな…。

ゲームを作る側は、なにを狙って点数を付けているのか？開発者に聞いたわけじゃないためちゃんとした理由は謎だが、恐らくゲームで遊んだときによるプレイヤーの評価、それを点数によって表しているのだと思われる。

基本的に点数というのは、無駄のないプレイの内容を基本とし、なおかつ稼げる要素を含んだポイントをちゃんと押さえていればより高い得点を得ることができる。それが例えば格闘ゲームまたはアクションゲームなら、体力ゲージがパーフェクトだったり、相手に決まった連続攻撃（コンボボーナス）、またKOまでの残り時間だったりもする。シューティングゲームも同様、残機ボーナスやノーボムボーナスなど、高得点を取るための要素がたくさんある。

最近のゲームで言えば、このような内容になるが、これは1980年前後、つまりゲームセンターという遊び場ができる発端となった「インベーダー」「ブロック崩し」から点数が付けられていた。「ハイスコア」という言葉があるが、この時代から一応存在はしていたのだ。しかし、それも今のように「マイコンベーシックマガジン」（電波新聞社刊）や「ゲーメスト」といった、ハイスコア集計を行っている雑誌で世に示されることはなかった。そのため、ハイスコアという存在もその日限り（営業時間内）で、その場所に通った人間しか知ることができなかった。

それから数年、マイコンベーシックマガジンがハイスコア集計を開始、ゲーメストも創刊後それを追うように集計をはじめた…。

ハイスコアを公の場に示すチャンス到来…

記憶は薄いがグラディウスが発売されるちょっと前、マイコンベーシックマガジンやゲーメストよりも早くハイスコアを店舗から集計し掲載させていた1冊の「AMライフ」という雑誌が発売されていた。が、それはいつしか休刊、記憶に残っている人は少ないだろう。

もともとゲーマーがハイスコアに執着心を持つようになったのは、やはりマイコンベーシックマガジンの存在が大きい。今こそ1冊の本の中に掲載されているハイスコア集計。当初はマイコンベーシックマガジンの付録だった。

1985年12月発売のマイコンベーシックマガジン付録には、北海道から九州までのゲームセンターを掲載。そして、その中の各ゲームタイトルで一番点数の高いプレイヤーが特別な大きい欄に、全国1位として名前が載ったのだ。

当時はさまざまなゲームタイトルが集計されていたが、印象の強かったものは、やはりゼビウスだろう。1千万＋α達成者が10人近く出たが、これこそ特別扱い！ゼビウスだけ1人1人が大きく全員の名前が載ったのだ！集計タイトルが少なかったし、ゼビウスならというのもあったのだろう、しかし今では考えられないことだった。

それから約半年、1986年夏にゲーメストが創刊。そしてゲーメストでも№3以降から本格的にハイスコア集計が行われるようになっていった。

スペースハリアー、熱血硬派くにお君、カルテット、ハングオン、ダーウィン4078、グラディウスなど、集計タイトルが少なかった当時のハイスコア集計「めざせハイスコアー！」は、全国トップ欄も1位から3位のプレイヤー名が大きく記載されていた。タイトル数が増えた今、名前が小さいというクレームが多いのも仕方がない感じだ。

ゲーメストでのハイスコア集計が始まってから、かれこれ13年が経とうとしている今、ハイスコア集計こそは続いているもののゲームのタイトル数が増える問題や、その集計方法、また「ウソスコア」といった難題もまだまだ解消されていない。

ベーマガとメストのステータス

ハイスコアを出して全国トップを獲得すると、どちらの雑誌も大きく自分のスコアネームが記載される。これに変わりはない。しかし、スコアラーはベーシックマガジンとゲーメストでちょっとしたこだわりを持っている者が多い。

それはゲーメストのハイスコア集計は「☆」が付くということだ。この☆の意味、今現在のルールでは、全国1位になっても付かない場合があるが、昔はどんなゲームでも全国1位になると、そのスコアを出したお店に必ずポイントとして付くようになっている（いた）。

つまり、簡単に説明すると☆の付かないベーシックマガジンは個人を重視した戦い。また、ゲーメストは毎年年末に行われるゲーメスト大賞で☆獲得数の多い店舗が表彰される。お店の常連となっているスコアラーは、より多く自分行き着けのお店に☆を付けるといった団体戦の意識が強くなっている。

どちらの雑誌にも全国トップになれば名前が載るわけだから変わりがないが、このような小さな違いでそのステータス、力の入り具合も異なってくるのだ。

対抗意識が強い＝スコアラー

ひとつのお店でゲームをして遊び高いスコアを出す。するとやはり、うまいプレイには必ずギャラリーが付く。そのギャラリーはゲーム好きな一般人や普段から意識をしているライバルだったりする。

自分のスコアが抜かれたり、誰かのスコアを抜きにかかるということはすでに「対抗意識」を感じていることになる。雑誌によって全国のプレイヤーたちがどれくらいの点数を出しているかがわからない時代、ハイスコアを意識すると、同店内のプレイヤーたちがライバルとなっていた。

険悪な空気の中、いずれ彼らは話すようになり、「仲間」としてお店の常連となる。そしてゲームのパターンを教えあったりと、さらにゲームのうまさに磨きがかかっていく。

ハイスコアは今のように雑誌の集計が行われていないとき、店内常連たち個人の戦いとなっていた。だからスコアネームも昔はそのままの本名が多かった。ちょっとシャレが利いた人なんかは英語でなにかカッコいい頭文字や英単語を使ったネーム、とにかく「名を聞けばヤツだ！」とわかるようなインパクトの強い名前が付けられていった。

現在、スコア集計欄に載っているプレイヤーたちの名を見ると、なにやら名前の前に名前以外のちょっとした単語やマークが付いている。これがいわゆる「サークル」というやつだ。よく見てみると、

ハイスコア烈伝

同じサークル名の付いたスコアラーは必ずといっていいほど、同じ店からの申請が多い。これはなぜなのか？これはいつごろから始まったのか？それを考えると、だいたいハイスコア集計がはじまったころからになるだろう。

はじめはお店の中で一番高い点数を出して満足していたスコアラーは、ベーシックマガジンやゲーメストの集計を知り、上には上がいることに気付く。やがてその形はひとつのお店でくすぶっていた個人同士の戦いから、全国1位を意識したスコアアタック、自分の存在、そして自分が存在する場所、つまりお店をアピールするかのごとく常連たちはなにかしらの「サークル」を付けはじめていったのだ。

サークル名を付けることによって生じるのは、個人名は聞いたことのないプレイヤーだが、「このサークルは九州だ！新人か⁉」など、とりあえず場所は特定される。さらにそのサークルが多くの全国1位を獲得すれば、その地域のゲームのレベルはものすごく高いものと判断もできる。

今現在のゲーメストハイスコア集計店舗の右上のほうを見てみると、☆＝というのが記されているはず。その数は今までにそのお店が全国1位を獲得した数を意味しているのだ。

最近はスコアラーの数が減少しつつあるが、全盛期は20人以上のメンバーがいるサークルなんてのもあったのだ。もちろんそれもひとつのお店の中の常連たちだった。

昔から有名なサークルを紹介すると北海道全域のAMM、BREM(札幌)、青森のE-SWATS、仙台のSPREAM、群馬のESSAY、新潟はFGK、金沢のT'Clue、埼玉はPST、東京はVG2、SSC、HTL、EGC、JAG、EXCEL、星白金、RVS、CYR、ECM、TYRANT、VMT、URXと数多い。名古屋にいくとHCM、(た)、IML、GAC、岐阜の☆CAT'Sなんてのもある。関西には(ま)、(ど)、INΣ(京都)、大阪にはCYCLONE、HYAKU、STAC、AXIOMなんてのもあった（ある）。まだまだ全国の戦いは広く、四国・中国にはSUR、FAD、PIA、MSO、HCS、Disp、㊇、九州にも強大なサークルG.M.C.とSniperがある。

これらサークルは現在でもスコア業界に根強く君臨しているところもあるが、中にはスコアラーが就職し、ゲームをする時間が…という問題から自然消滅してしまったサークルもある。さきほど紹介したサークルはほんの一部で、現在でも活躍しているサークルは多いし、新たなサークルも増えてきているのだ。

ハイスコアもひとつのゲームの歴史

スコアだけでなくとも、このゲーム業界は一般的な世界（スコアの世界から見れば一般的）で数多くのヒットゲームがある。それはブロック崩しからはじまり、インベーダー、ゼビウスetc.…と最近ではバーチャファイターやビートマニア、DDRというふうに時代はつながっている。

最近のスコア事情こそやや落ち気味な傾向にあるが、以前のスコアに対する気持ちというのは、そのゲームが面白いから遊び、やって楽しいからこそ究極の点数に結びつけることができていたと思う。

'93年に発売されたゼビウスならば、'95年末に集計が開始されたベーシックマガジンで10人以上が1千万＋α達成でプレイヤーたちの名前が掲載。発売から約2年が経ったゲームでも、1千万を達成する（できる）意味…「高い点数＝ゲームがうまい＝長く遊んでいられる」ということなのでプレイヤーたちに大きな影響を与えたはず。

そもそも考え方が若干異なる場合もあるが、ハイスコアというのは、もちろん全国1位を取ることにも意味はあるものの、その前にゲームそのものを楽しみ、プレイに満足を得られるか得られないかを感じ、そこに出た結果がハイスコアに結びつく（個人的にそう思う）のではないだろうか。

誰もやらないゲームで全国1位を取ったとしても、その人個人の1位獲得数には加算されるかもしれないが、まわりの評価はどうなのか？本当にそのゲームが好きならば誰もその結果を否定することもできないが、いまいち腑に落ちないものがある。スコア集計店舗全国1位獲得数に関係したりなどの問題もあるが、時間が経つにつれややその傾向が強く感じられるようになってきたスコアの世界だ。

全国のハイスコアラーたちがどうしようもなく活気付いていたその時代は、スコアラーたちだけではなく、誰もが遊んでいたゲーム、例を挙げるならナムコのシステムI・II時代、単純にクリアを狙っても楽しくスコアを狙っても面白い。また味のあるキャラクターセンスが多くのプレイヤーたちを虜にした。ドルアーガやリブルラブルなんかは集計打ち切りになったが今でも十分に楽しめるゲームだ。

コナミはシューティングというジャンルに拍車をかけたバブルシステム時代。やや基板に問題はあったものの、グラディウスやツインビー、もちろんその後のシリーズも驚異的だったが、数多くのプレイヤーが1周、2周、3周クリア…と1千万点を狙って遊んだことだろう。

ほかにもセガならアウトランやハングオンといった大型のドライブもの、タイトーの意表を突いたシューティング「ダライアス（3画面）」に「ナイトストライカー」なんてのも熱かった。今現在の対戦格闘の発端、アクションゲームの派生カプコン「スリートファイターII」も多くのスコアラー、対戦プレイで盛り上がった。

こんな話をしていると収まりがつかないが、読者たちのまだ古くない心の底にもそのころの記憶が残っているのではないだろうか。

ハイスコア集計には勝ち負けが付きものだ。1位と2位の差が大差なのももちろん凄さを感じるが、僅差の戦いも〝見てると〟面白い。いきなりでネタをあまり持ち合わせていないが、とりあえずは1千万＋α系のゲームでいち早く達成できていたスコアラーには凄さを感じる。

スコアに大差をつけて全国1位になる場合、単純にプレイがうまい（天然派）というのと、稼ぎの情報をもらさないというのがある。だからスコアラーは極力情報をもらすことなく、たとえ知り合いが遠路はるばる遊びにきてくれても、その情報を教えることはなかったというのもある。このような情報網による戦いも熱かったが、すべての情報が筒抜け…、というか、稼げるポイントで究極に稼ぎ、あとはそれをつなげてクリアのみの状況による戦いもまた熱い。

スコアが同店、全国2名様がトップになればそれもまた別の意味では問題ない。が、あまりにも僅差で負けると悔しいものがある。

この業界、いろいろな戦いがあり、さまざまな歴史が未だ刻まれている。

by.キャサ夫

ハイスコア烈伝お便り募集！

さて今回から試験的に始まったハイスコア烈伝だが、みんなからの意見や感想を大々的に募集するぞ！ハイスコアに関することなら何でもOKだ！

■伝説のハイスコアラー知ってます
■ハイスコア店情報
■思いでのハイスコア
…etc

宛先はゲーメスト編集部「ハイスコア烈伝」係まで。

続々と掲載ストック店も増加中！
さらにパワフルなコーナーへ進化中です！

狙うぞ ハイスコア!! 2

11月3日現在

高いスコアを出して1部昇格しよう！

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西2条南10丁目7番地 ☎（0155）25－8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ボーンナム)	14,784,540	あと 百万ごめんなさいありがとう♡ 廃人T.K⑤	ALL 8.6万 5面1076万㊥
2	バトルガレッガ(ミヤモト)	14,373,450	来店サボリ気味 OSC SYD	7面ハートII B押し#15 ㊥
3	弾銃フィーバロン(A-TYPE)	3,772,962	まってろグランチェ みつめてAQ	ALL 3528人 ローリング 3速
4	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,017,213	変な事、書かないように けんたろう	1709人 魚太郎
5	レイディアントシルバーガン(2面ルート)	8,149,470	あと二百万か… 真一般人ONOKEN	ALL 5A897万

通信欄 〜吉村氏、その節はお世話になりました。今度、豚丼でも食べにいきましょう。たまには、こっちも来てね〜以上、T・K氏のコメントでした。え〜と、あれ？もうスペースがあまりなくなってしまった・・・では、また・・・。 担当 ONOKEN

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13 ☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(ナイトメア)	2'31"06	STL	1cALL
2	ソウルキャリバー(アイヴィー)	2'32"42	STL	1cALL
3	ソウルキャリバー(ファン)	3'15"07	BANDIT(店員Kさん)	1cALL
4	侍魂2アスラ斬魔伝(覇王丸)	6'13"73	REI.S	1cALL ノーミス
5	弾銃フィーバロン(魚太郎)	4,536,662	GOR	4R

通信欄 バンデは23時30分まで営業中！最近、近くのゲーセンがどんどくなくなっています。やっぱ大不況の波が北海道を直撃しています。ゲーマーへの指令パート3はとにかくゲーセンへ来てゲームを楽しむこと。マンガ本持参でくれぐれも来ないように：

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3－15 ☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン(4面ルート)	24,582,340	OAM-マイスターの色違いNaoki	1c ALL
2	レイディアントシルバーガン(2面ルート)	19,767,010	OAM-Naoki(マイスターの兄)	1c ALL
3	コットンブーメラン(風、氷、風)	20,874,200	OAM-Naoki マイスター復活か？	1c ALL 連付
4	アレックスキッド(旧Ver)	659,680	He	1c ALL 残0
5	D&D®S.O.M(2Pユーザー)	3,497,506	BREM-CAN	1c ALL 旧Ver

通信欄 現在常連の人達でお店の地図を作成中です（らしい）。通信欄をいつもみている人から「少しソフトに書けば？」と言われてしまいました。う〜ん伝えたいことを書くといつもカタイ内容になるので次回からは少しだけソフトに書きます。でも120文字だとすぐ埋まって（続く）

札幌アミュージアム

北海道札幌市北区北6西6丁目1－2 ☎（011）281－3606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX(ソ・H・ハ・D.B)	403,818	HIDE	ALL
2	ビートマニア3rdMIX(ソ・H・ハ・ハ)	390,039	ZZZ	ALL クラシック
3	電車でGO! 2 3000番台(E3 こまち 田沢湖線)	384.6km	KIN	PRO
4	ストリートファイターIII 2nd(ユン)	7,946,900	入江…	ALL 3本先取
5	ブラッディロア2(スタン)	6'11"41	BGM	1cALL

通信欄 当店の2Fにはビリヤードがあるんですよ。これがまた良い感じなんだ。ラシャ貼り替えしたしネ。大会も開いちゃったし。もちろんまた開くのよ。みんなも遊びに来てよ。ビリヤードしようよ。面白いんだよ。ゲーム大会？そりゃやるさ!!やりまくり ハマグリさ㊤

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1 ☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(春麗 Z-ISM)	3,275,200	吉山 義男 兄ちゃんやっちゃえ〜	ALL
2	テトリスザグランドマスター	3'42"21	DK6 親子	ALL
3	超鋼戦紀キカイオー	695,800	DJŌ	ALL
4	超鋼戦紀キカイオー(マイスターチャレンジモード)	653,900	DJŌ	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(RB:テリー・庵・アンディ)	449,900	DK6 少ねー	ALL

通信欄 WELCOME TO HOME PAGE
http://member.nifty.ne.jp/TVM/index.html
JOIN NOW!!

HI-SCORE 募集掲示板

狙うぞ ハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12 ☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(チッタ)	13,237,660	OGD	ALL 連付
2	バトルガレッガ(ボーナム)	15,537,690	エロスケ	ALL 連付
3	怒首領蜂(A TYPE)	148,998,370	ヤキソバンDX氏ありがとう OGD	2-6 連付 レーザー強化
4	ライデンファイターズJET(SLAVE)	101,797,582	反魔羅堅史	ALL 連付 PHASE2
5	ギガンテス	1,706,100	BUG	ALL

通信欄 当店のお楽しみ方→まず2Fはかならず1周。意外なゲームに再会。巡り逢えるかも知れません。みて回ってください。後のおススメは夕方。常連さんは昼間居ないので夕方〜夜間に来るのがBest。さぁ貴方も来盛の際は当店まで♡そしてノートへ書き込み!! 店員まりい

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2－15－1 TMビル1F ☎（011）737－6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローチャレンジモード)	3,127,700	大堀SRZ邦暁	ALL ワイズダック使用
2	テトリス・ザ・グランドマスター	12'23"70	はあはあマン	GM ALL
3	ライデンファイターズJET(スレイブ)	139,425,784	T³-㊥会-ATS㊣	ALL3 ㊥
4	Gダライアス(ラムダ)	31,334,450	T³-TBC ひろこ様ーっ	ALL ㊥
5	バトルガレッガ(チッタ)	15,093,860	奈々子万歳♡ 瀬谷ぷかピンチ	ALL ㊥ 5面1040万

通信欄 第2回ストゼロ3ランキングバトルに参加されたみなさま、誠にありがとうございました。ここで11月1日現在のランキングを発表します。1位志郎／2位NYA／3位川邑／4位ぱよ／5位田中実／6位RYU／7位いく／8位鴨田／9位会長／10位むらむら／敬称略

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F ☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(神月かりん)	6,477,700	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL P×20 X-ISM
2	超鋼戦紀キカイオー(ディアナ17)	2,050,800	苫っ子-K.K	ALL 12人抜きモード
3	超鋼戦紀キカイオー(キカイオー)	970,400	M.X	ALL ストーリーモード
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(庵、マチュア、バイス)	426,200	072-三十尾崇旨	ALL
5	侍魂2アスラ斬魔伝(シャルル)	9'07"63	M.X	ALL 修羅

通信欄 ※残り少ない1998年、つかれた身体をゲームでリフレッシュし来年もキングで始まりキングで終わるゲーマーな方々にとって良い年でありますよう心から願っています。ハイスコアもよろしくね。
※12月20日〜クリスマスイベント企画中！ぜひ来てね。 by ㊧

狙うぞハイスコア!!3

正是你力能爆機王!瞄准高得分!! .部

ゲームキッズ高崎店

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎（027）321－8258

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX	グレート数1227	魔B党-おしょう	エキスパート テクノ
2	侍魂2アスラ斬魔伝	4'25"73	FAG	1cALL ノーミス半蔵
3	超鋼戦紀キカイオー	3,207,600	BIG·D·H HONMA	1cALL ヒーローモード
4	ワールドヒーローズ	2,526,600	ゴリ中嶋⑤ALL ジャンヌ	
5	魔界村	1,887,000	M.P	8周目ステージ4

通信欄：当店ではレトロゲームをより充実、入れ替えも早くしています。レトロゲーム受け付け中！レトロゲームのハイスコアも受け付けています。ぜひご来店ください！

HI-SCORE 募集掲示板 狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53 ☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂2アスラ斬魔伝（ナコルル）	6'31"41	渡辺	1コイン ALL
2	月華の剣士（雪）	1,986,000	紫音	1コイン ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（アンディ・社・庵）	344,200	M.O	1コイン ALL
4	超鋼戦紀キカイオー（キカイオー）	589,300	MAKOTO	1コイン ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（チョンレイ）	2,082,500	BAN	1コイン ALL

通信欄：

スーパービンゴ高崎店

群馬県高崎市大類町1216－1 ☎（027）353－3110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX（エキスパート）	グレート数1,206	魔B党-おしょう	1cALL テクノ
2	ビートマニア3rdMIX（エキスパート）	グレート数931	ECM-SSI-S.I	1cALL ボーカル
3	レイディアントシルバーガン（STAGE 4）	24,504,410	ECM-SSI-S.I	1cALL 4E終了時1270万
4	ストリートファイターZERO3（ロレント）	5,184,900	魔B党-おしょう	1cALL Z ISM
5	ストリートファイターEX2（ブランカ）	2,455,400	魔B党-おしょう	1cALL

通信欄：ただ今3toのジャッキー・カゲの自己満コンボを喰らってくださる、いい人を募集中です。軽量級使用者（特に女キャラ）で、バック大ジャンプヒールキックに当ってくださる方（カウンターなら尚OK！）もしくは弧延落で、素直に空中浮遊してくださる方、ぜひどうぞ。

ベアランド前橋店

群馬県前橋市千代田町4－13－6 ☎（027）232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012（ウェンディ）	2'08"64	NEK 次は1分台だ！ いくぜ！	1cALL
2	サイキックフォース2012（エミリオ）	㊄2'04"82(仮)	ASK ウォンで2分はムリッス。	1cALL
3	サイキックフォース2012（キース）	2'99"42	ISO「…フッ」	1cALL
4	サイキックフォース2012（ウォン）	3'10"17	ISO	1cALL
5	侍魂2アスラ斬魔伝（炎邪火月）	7'33"76	HIA わこまっしぐら	1cALL

通信欄：年末年始にサイキックフォース2012の大会を予定してます。楽しみにしててください。

ロッキーワールド仙台駅前店

宮城県仙台市青葉区中央3－8－33ピースビル南町通り1F ☎（022）263－6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパイクアウト	1.58 . .40	AYA	WHITE使用 KO.284人
2	テトリス・ザ・グランドマスター	11'06"30	310	S9
3	ライデンファイターズJET	109,859,342	AKD-NEMESIS	スレイブ使用 PHASE2
4	ストライカーズ1945II	2,105,600	クイックショットで-5万点。CF-SSS	2-6 ㊣
5	Gダライアス	30,791,270	エ・ナン星人C-12 ノーフィ	ALL 512×12 ZONE ラムダ

通信欄：当店、人気のスパイクアウトは、2台設置してあるため、乱入協力プレイが可能です。
ぜひ、友達、カップル同士でプレイしてみませんか。お待ちしております。

レイクサイド・ジョイメイト

茨城県水戸市千波町2746 レイクサイド（1F） ☎（029）243－0203

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX（ソ・H.H・ハ・D.B）	396,590	MOT ハウスで1ミス痛！	ALL ノーマル
2	弾銃フィーバロン（C-TYPE-ROL_SPEED4）	4,578,414	SoL	5面
3	ポップンミュージック（F・D・R）	293,199	神楽(ATN) ほかに曲はないのかなぁ?	ALL（フリーセレクト）
4	ストライカーズ1945II（ハヤテ）	1,414,500	??? もうやらない	2-2
5	エスプレイド（いろり）	27,219,640	ZZZ-右-H.T	ALL 残♡×35

通信欄：年末に向けての新作ゲームを待ちどおしく感じてます。グラ4、月華2、ガンバード2など特に秋ごろからのシューティングゲームの大量の新作、シューターな人にはヨダレもの!!あと、ビーマニの4作目っていつごろ出るんでしょうね～ TW 神山みこ

ナムコPCパークレーン

群馬県高崎市歌川町8 ☎（027）328－0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	530,800	IGU	ラスおち オロチ社アテナ庵
2	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'43"94	IGU	ALL
3	ソウルキャリバー（アスタロス）	1'53"74	とのまくん	ALL
4	ソウルキャリバー（ロック）	1'33"94	とのまくん	ALL
5	ソウルキャリバー（ソンミナ）	3'11"47	MAR	ALL

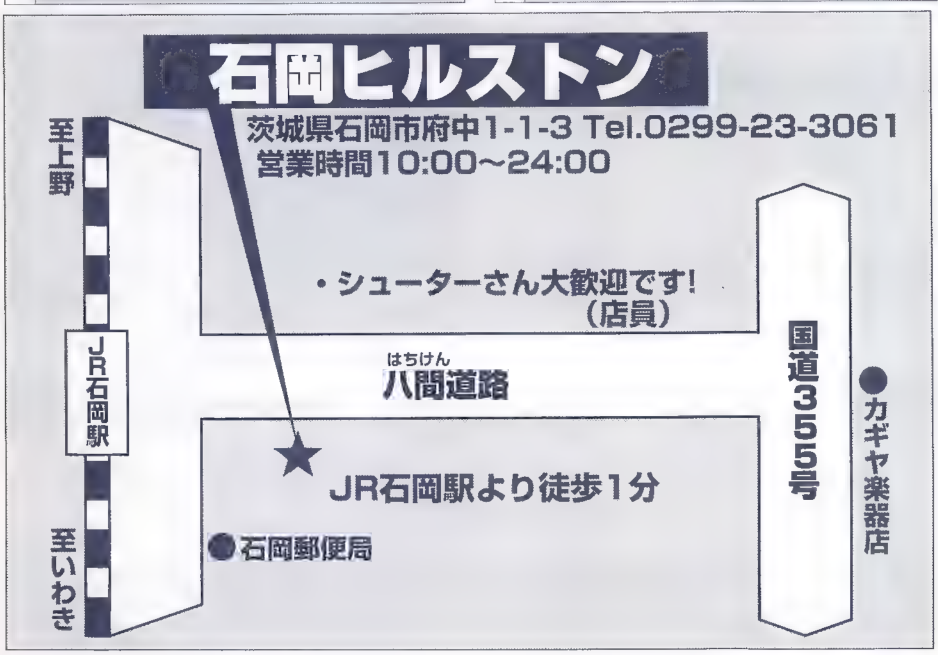
通信欄：最近ゲーム大会の参加者が少なくなって来ました。
ザキングオブファイターズ、ソウルキャリバーの大会参加者お待ちしています。
担当：MAR

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町8－17 ☎（018）831－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX（エキスパート・テクノ）	1087-139-10-32	C♡C	ALL
2	侍魂2アスラ斬魔伝（ナコルル・修羅）	5'17"36	浅川悠非公認FC会長REI	ALL ガンダラなし
3	タイムクライシスII（ソロプレイモード）	883,530	Rilulu	ALL
4	バトルガレッガ（ガイン）	16,080,630	コンゴ出身オエッツァーヴィッグサンバオ	ALL ボム連付鳥290万
5	ストリートファイターEX2（ケン）	2,846,500	VHS	ALL カイリ・シャドウ有

通信欄：追加：バトルガレッガ（ボーンナム）15,044,210
バトルガレッガ（ミヤモト） 14,107,400
●AGスクエア盛岡店のみなさま、先日はお世話になりました。また遊びにいきます。●FJK、長い間おつかれさまでした。Ⓣ



プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130 ☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（さくら Z-ISM）	5,350,700	M.H	1cALL
2	ストリートファイターZERO3（ケン Z ISM）	5,890,000	H.H	1cALL
3	スーパーストリートファイターIIX（ディージェイ）	1,015,400	J.I	1cALL
4	超鋼戦紀キカイオー（ディアナ17）	2,735,300	M.H	1cALL
5	超鋼戦紀キカイオー（霧雷）	2,943,200	A.K	1cALL

通信欄：12月20日バーチャーストライカー2Ver.98大会。
1月10日サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝大会を行いたいと思います。
みなさん参加してください。
by なっちゃん4号

フリーダムいわき駅前店

福島県いわき市平字田町67－2 ☎（0246）22－9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン（ノーマル・Bタイプ）	6,706,727	かす夫 サイボーグ兵4226	ALL（真ボスごはな。
2	弾銃フィーバロン（タイムアタック 角太郎）	2,013,322	かす夫	柱×35本ぐらい 兵士×1596
3	ライデンファイターズJET（スレイブ ノーマル）	116,139,874	KOU K.H	Phase2（真ボス）
4	ストリートファイターZERO3（X-ISM）さくら	4,919,500	にっ吉	ALL、無敗
5	ストリートファイターZERO3（X-ISM）かりん	4,948,200	こばしん	ALL、無敗

通信欄：ゲームのコマンド、クイズの解答などをメーカーの許可なく店内に掲示するのは、射幸心をあおるのでやめるようにと、警察におこられたっす。みなさんも気をつけましょう。LZ-SQ
おまけ（ガレッカ・カイン164830ONORI）

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F ☎(03)3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テクノ・ドライブ	総合162.3%	HCM-鎌倉(K#1	ALL
2	ストリートファイターZERO3	3,354,900	K・I	ALLⓅ×2 ザンギエフ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	461,900	M・U	ALL
4	ダイナマイト刑事2	145,250	???	ALL
5	ブレイジングスター	16,221,900	R2-KET	ALL
通信欄	この冬は『月華の剣士第2幕』「ガンバード2」「NBA・PLAY・BY・PLAY」など新しいゲームが入っています。また、当店ビートマニア3rdMIXのスコアも申告受付中です。NAOMI基盤の今後に期待します。各社さん頑張ってください。 by T・E			

ポールポジション

千葉県千葉市中央区春日2－25－5 三央第一ビルB1F ☎(043)203－1057

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	11,372,479	YMN(超ゲー)	ALL 残×3 真ボス
2	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,356,209	TWT-ぱすてる	魚太郎
3	ライデンファイターズJET	161,304,410	FKD-2面シビアすぎ	SLAVE ALL3 残0
4	エスプレイド(相模祐介)	34,151,320	俺	ALL 残♡×5
5	怒首領蜂(Aタイプ)	290,544,740	連敗中	2 7 575Hit A-L
通信欄	ポールポジション筐体が復活。現在RF－2が稼働中。パンチアウト筐体も今まで頑張ってくれた。スーパーパンチアウトはお休みして、初代パンチアウトが稼働してます。			

石岡ヒルストン

茨城県石岡市府中1－1－3 ☎(0299)23－3061

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(TYPE A)	4,464,659	E.O	スピード2、ボム5面ボス
2	エスプレイド(美作いろり)	30,389,390	RAD-PMF	ALL 残♡×4/5
3	ゼロガンナー(ガンシップナカジマ)	563,700	NAK	6面
4	ライデンファイターズJET(フェアリー)	54,913,996	XYZ	実戦2面
5	戦国ブレード(ユーニス)	756,400	SAK	1-7
通信欄	ゲーメストをみて遠征しに来てくださる方が増えて、とてもうれしいかぎりです。来年もよろしくお願いします。P.S.コミュニケーションノートが割と危機的状況下に。このままでは消えるのも時間の問題か?どんどん書き込んでくださ～い。			

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8セクションビル1F ☎(042)576－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー	2,251,800	MRS	1c、ALL
2	ライデンファイターズJET	96,511,188	EMR	フェアリー使用
3	ライデンファイターズJET	71,451,502	EMR	スレイブ使用
4	ブラックドラゴン	2,600,250	R.M	1c、ALL
5	デイトナUSA2	3'40"12	ささよま㊙店長㊙㊥	上級・TA・MT
通信欄	ビートマニア3rd入荷!!当店では今後ダンスダンスレボリューション、ポップンミュージック入荷予定。なおビーマニ3rdは並ばずにプレイできますよ。隠し曲も店員に一言くだされればOKです。ノートも置いてあるよ。絵のうまい店員さんが返事書くぞ。			

アミューズメントスクエア・アルファ

東京都板橋区中台1－36－2 ☎(03)5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	485,500	伊吹マヤ最高	1チーム ALL 1コイン
2	アストラスーパースターズ	8,448,900	加ト茶	ALL レタス使用 1コイン
3	アストラスーパースターズ	6,169,900	恋にこがれて、恋に泣く一人がいっぱい!	1コインALL フーリー使用
4	ストリートファイターZERO3	3,939,000	トルネード・ライガー	1コインALL X-ISM 春麗
5	ストリートファイターZERO3	3,035,400	大丈夫?大キライ?答えはときメモやってね	1コインALL Z-ISM リュウ
通信欄	レトロゲームに最新作ゲームぞくぞく入荷!! UFOキャッチャー景品に今流行の「たれぱんだ」各種せいぞろいしています。このチャンスに「たれぱんだ」ゲッチュだぜ!! お客様のご来店「たれぱんだ」ともどもお待ちしております。			

セイ・タイトー・ステラ

埼玉県川越市新富町1－10－9 ☎(0492)24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー(ワイズダック)	2,524,100	エセ星人	ALL ヒーローモード
2	超鋼戦紀キカイオー(ディアナ17)	1,951,400	カーボン紙	ALL ヒーローモード
3	超鋼戦紀キカイオー(ディクセン)	655,100	TOM	ALL ストーリーモード
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(庵、マチュア、バイス)	558,400	BIG	ALL ADV
5	サイキックフォース2012(來那)	'57"57	乾	ALL
通信欄	ただ今当店では、リストからのリクエストによる『懐かしの名作』コーナーを設置しております。みなさまの懐かしのゲームやプレイしてみたいゲームなどがありましたら、リクエストしてみてください。◎ハイスコアも募集中です。 ⑲ 清水あ・山田			

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F ☎(0424)24－3703

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	11'37"25	西村ジャンプル	S8
2	ストリートファイターZERO3(チュンリー)	3,784,300	MOME	ALL
3	ストリートファイターZERO3(ケン)	3,654,500	秋葉原ダイスケ	ALL
4	ビートマニア3rdMIX(ノーマルモード)	398,560	店員ジャンキィ	ALL
5	ダンスダンスレボリューション(ANOTHERMODE)	51,299,600	JJK	ALL
通信欄	寒くなってきました!いかがお過ごしでしょう?当店では3rdMIX&DDRが大人気!御来店をお待ちしております。HPのドメインが変わりました。URL:http://www3.alpha-net.ne.JP/users/jths7714/DELRAY.htpです。 by 店員J			

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3 高橋ビル1F ☎(03)3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(裏オロチチーム)	595,700	KIGA	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(ヤシロ、チョイ、チン)	536,800	はんだ	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(オロチチーム)	516,100	KIGA	ALL
4	侍魂2アスラ斬魔伝(リムルル)	1'10"83	RYO	ALL 羅刹
5	ストリートファイターZERO3(ゴウキ)	4,650,600	Xスター	ALL X-ISM
通信欄	12月27日ストⅢ2ND、3on3やります。エントリーは電話か来店してください。チーム内同キャラ可。ゴウキ不可です。1月10日VF3tb、3on3やります。チーム内同キャラ不可。こちらもエントリーは電話か来店してください。(事前に)			

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁2－5－10 ☎(048)752－3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅢ	697,030	AZU-K.S	
2	Gダライアス	45,059,840	UNG	
3	沙羅曼蛇2	1,652,900	AZU-K.S	
4	ロードランナー3	500,940	PSY	
5	サイヴァーン	18,239,870	S.K	
通信欄				

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル ☎(042)391－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	3,626,100	FSS	ローズ(X)
2	ストリートファイターZERO3	3,373,200	ROZ	ケン(Z)
3	ストリートファイターZERO3	2,889,600	PAN	ユーニ(Z)
4	ストリートファイターZERO3	3,167,600	T.2	サガット(V)
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	555,500	ROZ	テリー、レオナ ハイデルン
通信欄	当店のホームページは、CSJのサーチエンジンで検索してくだされば、みれます。カタカナで、ゲームインファンクと入力してください。主に、店舗紹介とプライズ景品の情報です。12月には、KOF98の大会もやりますので、ぜひ、よろしくお願いします。			

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4 ☎(03)3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(裏社、ロバート、庵)	619,400	ANK あんこだま	1コインALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(裏社、ロバート、タクマ)	606,100	K.H 11月3日晴	1コインALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(裏社、ロバート、アテナ)	520,200	ANK あんこだま	1コインALL
4	パズルボブル3(ひとりでパズルふつう)	49,490,700	ANK あんこだま	1コインALL
5	パズルボブル3(ひとりでパズルふつう)	49,192,940	ANK あんこだま	1コインALL
通信欄	●飛ぶトラダムスの大予言!みな心して聞くでおじゃ～る。ピカチュウ、タコチュウ、お前の母ちゃんでぇ～べぇ～そ!走るよっ!僕は走るよ!ここで一句、.まつたけやぁ～やめてよしてっいい値作ろうかまくらばくふっ!ちらバンクサバンごくろう!アチョー!			

HI-SCORE 募集掲示板 狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F ☎(03)5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(B-TYPE)	8,865,612	残×2 G.F店員	ALL ㊈ 4速 ノーマルモード
2	ライデンファイターズJET(スレイブ)	159,501,338	TAKリーン	ALL ㊈
3	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	3,239,000	DAB.S	ALL ㊈ 残×3 B×4
4	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	3,013,000	SYG-中野龍三	ALL けい速 残×3 B×4
5	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,715,600	SDD-DON	ALL ㊈ 残×1 B×1
通信欄	私事で恐縮ですが、12月をもちまして、ケンタゴンから巣立つことになりました。バイト、常連のみなさん、スコアラーの方々、2年間楽しかったヨ♡本当にありがとう!!君たちのことは、サクッと忘れて生きてきます。CCB http://village.infoweb.ne.jp/~fwhn3419			

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4 ☎(03)3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー(ディアナ17)	2,440,300	C.K	ALL
2	超鋼戦紀キカイオー(パルシオン)	635,100	ATK パルブライト	ALL
3	侍魂2アスラ斬魔伝(覇王丸)	7'59"40	SAN	ALL (羅刹)
4	ライデンファイターズJET(イクシオン)	101,494,718	MI!	PHASE2ボス連付
5	ライデンファイターズJET(スレイヴ)	98,998,750	スナフキン	PHASE2ボス ミクラス×9回連付
通信欄	ブラシーボ♡アミーではおそらく月華の剣士2やショックトルーパーズ2やジョジョなど入荷しているはずで～す♡みなさんプレイしてネ♡なその美少女H2情報♡10月23日ご非愛白竜氏がなぜか来店♡一階トイレで用をたされました♡氏と田中千絵嬢のサインはあります♡ るたまあ			

ゲームランド・コンティニュー

千葉県千葉市中央区春日2－25－1 竹久ビルB1 ☎(043)242－5525

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(ジュリア)	4'52"45	SGL-ベルガー魔王	ALL
2	ストリートファイターZERO3(X-ISM)リュウ	2,051,500	SGL-ベルガー魔王	ラスボスで死亡
3	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	799,300	SGL-ベルガー魔王	1-7
4	バトファイター カイ2 タグT、ホ へ、	2,347,570	SGL-ベルガー魔王	10面 スペシャル
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(マチュア、バイス、庵)	41,900	VX	ALL
通信欄	月華2が出ていると思いますが、おじーちゃんのCカメ技はもう出さないんでしょうね。と云うわけで各キャラがんばりましょう。			

狙うぞハイスコア!!

止足你方能爆機！！瞄准高得分!! 部

AMスペース・ゲームワールド

神奈川県横浜市港北区綱島西1-10-10第5吉田ビル2F ☎(045)545-5220

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ハスラー	68% 22面	車銃吉男 T.O	ナインボール
2	タツジン	10,000,000	ERA	クーチカンストしゃないけどヤメ。
3	ガンバード	802,400	車銃吉男 T.O	2-2 マリオン
4	クレイジークライマー	777,500	H.S	2-2までノーミス、4-3から2
5	ごんべえのあいむそ〜り〜	551,612	コンタン	9面

通信欄：今回もレトロゲームばかりですが、ニューゲームのスコアーももちろん集計してます。ビートマニア、ダンスタンスレボリューション、なども集計しています。イベントなどもやってますんで、ぜひ来店を!! 正月は、営業時間が一時間長くなります。

HI-SCORE 募集掲示板　狙うぞ ハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね! 宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

ゲーム・コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1-1-33 ☎(054)253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー	467,600	K	[illegible]ラスボス
2	超鋼戦紀キカイオー	2,719,500	如月涼	ヒーローチャレンジモードディクセン
3	エスプレイド	18,435,380	如月涼	JB-5th ALL
4	ストライカーズ1945II	[illegible],629,000	如月涼	2-3 疾風
5	ライデンファイターズJET	84,176,720	バカ	実践2面 スレイプ

通信欄：レトロゲームリクエストキャンペーンを行っています。古いゲームを遊びたいと思う人は、キャンペーンに参加しましょう。 by 店員K

GAME OFFいろは

静岡県浜松市高丘東1-1-3 ☎(053)439-4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン (Bタイプ)	5,058,920	H.K	1coinALL 残×2
2	ライデンファイターズJET (スレイプ)	134,214,874	A.K	1coinALL
3	エスプレイド (美作いろり)	33,239,290	SPREAM-KCL	1coinALL 1ミス
4	エスプレイド (相模祐介)	26,050,910	SPREAM KCL	1coinALL 残×2
5	セガラリー2 (プジョー)	3'59"96	野田名人会CGZ	チャンピオンシップ MT

通信欄：うぃーす。寒いッスねー、もう冬っス。しかーしゲームは熱くなくてはならない。ゲーセン内の機械熱と、ゲーマーたちの熱い血潮によってオーバーヒートするくらいだ!! ドーン!! P.S. 最近なぜかスパIIXが対戦台になってます。店長のおススメです。やってちょ♡

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神1-2-6 ☎(0543)64-8012

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カオスヒート (美月)	9,999,999	プリンスゆき	65%ALL 25=25=83
2	超鋼戦紀キカイオー (ディクセン)	3,041,200	TSY-YUI	伝説のヒーロー
3	デッドオアアライブ++ (あやね)	3'45"33	ABEっち	ALL
4	デッドオアアライブ++ (バイマン)	3'51"90	Y.S	ALL
5	ソウルキャリバー (リザードマン)	2'26"28	Y.S	ALL

通信欄：BMOB、やってます。わかんない人、ゴメンね。シューティング、格ゲー（のコマンド入力）がうまい人は、必然的にうまいみたいケド、ばたふらいのハードとらぶとれいん、クリアできん、この号が出るころにはクリアして〜 (get〜 2ndも)

アミューズメントフォーラム・モア

東京都新宿区新宿3-23-14 ☎(03)3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン	7,520,497	Y.S.333	BTYPE 4速 BOMB ALL
2	ライデンファイターズJET	148,155,820	M.K	ALL3 ⓐ連付 スレイプ
3	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,455,020	Y.S.333	ALL ⓐ連付 5面 1093万
4	ファイナルファイト (ハガー)	4,297,210	BPP	ALL ⓐ付
5	D&D ⓡS.O.M (シーフ)	4,531,854	MTF-高下畑セイイチ	ALL 4分×15

通信欄：弾銃フィーバロンが最高です。もうミラーボール（仮）まで付けちゃうし。スーパーウーハーも装備したし。画びょうも人型に変えたし。これでやらなかったらウソでしょ。あと筐体にヘッドホンを装備中です。装備希望の台がありましたら言ってくださいね。 担当3m

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎(045)252-1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (豪鬼 Z-ISM)	3,019,400	矢吹	1c ALL
2	ストリートファイターZERO3 (ブランカ X-ISM)	3,091,400	EBI	1c ALL
3	ソウルキャリバー (ナイトメア)	2'48"00	ASK	1c ALL
4	ソウルキャリバー (シャンファ)	3'01"87	H.H	1c ALL
5	ソウルキャリバー (アイヴィー)	3'45"55	MO.	1c ALL

通信欄：11月より店長も変わり、よりゲームにハマルような、ナムコらしい店にしていく予定です。スコアイベントも新・旧問わずいろいろなソフトで集計するぞ!! (でも期間限定だから要チェック) ほかにもたんまりと企画中!! 冬休みは楽しみにしててネ!!

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1-22-26大船会館2F ☎(0467)44-0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	12'56"30	JIN	ランク999GM 153,522点
2	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,206,821	CRC-えすてる	魚太郎使用 兵×1848
3	侍魂2アスラ斬魔伝 (ナコルル修羅)	8'06"33	K.W	ALL連付
4	怒首領蜂 (タイプC)	407,782,090	北本さん	ショット強化連付 2-7
5	ストライカーズ1945II (震電)	2,761,300	へたくそマン	ALL連付

通信欄：ゲームプラザニューヨーク毎週日曜日恒例の最強トーナメント大会結果発表！優勝した強者たちは…K.O.F'97① →なべけん氏、テトリスGM①→北本さん、オラタン⑤→蒸発サイファー氏、K.O.F.'98④→K.O.F.'98氏、オラタン⑥→打倒!! 石川名人氏でした！

ゲーム・テックイン

神奈川県小田原市国府津2521-1飯塚商事ビル2F ☎(0465)49-6535

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂2アスラ斬魔伝 (橘、右京、羅刹)	9'38"96	386	ALL
2	超鋼戦紀キカイオー (ストーリーモードキカイオー)	1,014,400	MAC	ALL
3	超鋼戦紀キカイオー [illegible]	3,296,600	KAZ	伝説のヒーロー ALL
4	[illegible] (テリー、社、真吾)	531,800	K.C	ALL
5	ブレイジングスター (ウィンディナ)	45,936,720	怒蜂検事	ALL

通信欄：♥ついに12月。当店がオープンしてから1年が経ちます。これもお店に遊びに来てくれるお客様のお陰です。本当にありがとう。12月は1周年記念イベントを企画しておりますので、ぜひ、遊びに来てください。 E. 吉田君お年玉は大切に。

マッドマウスPART-II

神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F ☎(044)751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン (ステージ4)	21,953,270	DAL	1cALL
2	カオスヒート	3,131,590	ZEE	55% VOGT
3	侍魂2アスラ斬魔伝 (風間蒼月)	5'38"20	DRA	1cALL
4	テトリス・ザ・グランドマスター	12'07"06	ESP-KOJ	S8
5	弾銃フィーバロン	5,764,095	ESP-KOJ	ステージ5

通信欄：ハイスコアラー大募集です。腕に自信ある方ない方関らずぜひ当店に遊びに来てください。最新マシン続々入荷、ビーストバスターズセカンドナイトメア入荷、サムライ2アスラ斬魔伝、カオスヒートと入荷、また当店はプリクラ系3台が1プレイ200円です

ICサービス経堂店&千歳船橋店

東京都世田谷区船橋1-14-2 ☎(03)3426-8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂2アスラ斬魔伝 (覇王丸)	12'09"00	[illegible]	ALL 船橋
2	ライデンファイターズJET (フェアリー)	101,014,256	E-MRY RE ⓒ CD 発売超熱烈希望	連付リセットなし フェイズ2 船橋
3	ライデンファイターズJET (イクシオン)	83,240,154	E MRY-冬は徹夜でカック ダンジョン?	連付リセットなし フェイズ2 船橋
4	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,655,800	山の男Y.O	連付 2-4 経堂
5	ストライカーズ1945II (疾風)	1,391,300	イリュージョンユーヘイ	連付 2-2 経堂

通信欄：●あとわずかで今年も終わりですね。今ごろは家でDCで遊んだりサークルチェックしてる人も多いでしょうがゲーセンで遊ぶことも忘れずにね。しっかし侍魂ってエグイなぁって思いませんか?なんにって真っ二つ!! 音もグチョ〜とかって。人斬り体感ゲーム。 店員m

ACシール神楽坂店

東京都新宿区神楽坂2-10 カグラヒルズ1F ☎(03)3267-8041

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (SLAVE)	151,668,494	TON (クリアしただけ)	ALL 3ⓐ
2	スターグラディエイター2 (バトルアビリティ)	322,100	平成はだか侍CYTⓐ	ALL シェイカー
3	レイストーム (R-G1)	16,328,150	SGL-SKM	ALL 超逃げ腰
4	レイストーム (R-G2)	27,543,450	KRS-EMI	ALL 6面弱気
5	スペランカー 2	999,900	○+4名の方々	[illegible]

通信欄：最近、レゲーが占める割合がガシガシ増えてます。コレが載るころにはダンシングアイズとギャルパニ（初代）がセットで入ってるかも?うーん、個人的にはレゲー大好きなんですけど、やっぱ新作もほしいですねえ。レイクラ買えるのかね? 担当：VEGⓐ

コスモメディア蒲田

東京都大田区西蒲田7-4-7 ☎(03)3738-0433

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	374,200	[illegible] ナックルみたいな〜	
2	バーチャコップ2	995,430	タイカーウッPY もうすぐ999999	
3	堕落天使	325,100	GLAY [illegible] 男ですか!歌う者	
4	レイディアントシルバーガン	21,508,960	ロン部のRD	4C失敗3B失敗 20万落ち
5	ガンブレードN.Y.	384,510	ヌレヨンちんちゃん オロロンロックンロール	

通信欄：みなさまボンジョルノ!! コスモでス♡近ごろの当店は相変わらずのほんわかムードでそのうちゆだって死亡者が出そうないきおいです♡すごくひんぱんにイベントを行っておりますので、足を運んでくださいネじゃ! シーユー！ ポケモン151匹終でうれしい♡店員Aでした！

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17 ☎(03)3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (1号機)	37,095,136	CKL-ESK	ALL
2	ストリートファイターEX2 (Dダーク)	2,862,200	レッサー	ALL
3	エスプレイド (JB 5th)	27,650,010	YESランノ	ALL
4	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	3,108,200	[illegible]	ALL
5	MSH vs SF (シュマ&ウルヴァリン)	5,244,300	レッサ	ALL

通信欄：CHUさんがグルーヴは地獄でした。必殺技で削られた→電ブチ。ソロボーナス入らない→電ブチ。2プレイ10秒とか泣けました。RYO-MAHがインチキガイで999万出ました。おつかれ。土曜日スト III 2ndリークやってます。誰か来て！ 担当 亀井

ジョイプラザはなまる

東京都北区十条仲原1-8-27十条ホワイトビルB1 ☎(03)3906-2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (アスタロス)	1'43"76	銀座アスター(仮名)	ALL ナイトゥ殺るしか
2	ソウルキャリバー (タキ)	2'08"23	赤羽トシ比呂ⓡ	ALL あとちょっとだネ
3	ソウルキャリバー (アイヴィー)	2'10"91	海流(軍服マニア)	ALL ソンミナ死すべし
4	ストリートファイターZERO3 (ケン)	3,319,200	H・KODA	ALL X-ISM
5	ぐっすんおよよ	4,671,800	GEMMA	ALL 変態モード

通信欄：そーいやぁ店長、シューティング強化計画はバッチリですネ！ストームブレードとか変に面白いし（笑）。自分的には キャリバーの対戦が盛り上がってほしいなぁ。と、思う今日このごろでス。あとは、スコアラーさんがどんどん来てくれればなぁ。 by てし

HI-SCORE 募集掲示板　狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

AMパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハ23－1アルプラザ平和堂2F　☎（0761）24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible]（[illegible]イテン、マ[illegible]、庵）	503,400	Y.S	ALL
2	ストリートファイターZERO3（リュウ）	2,711,500	あーるっち	ALL（Z-ISM）
3	デッドオアアライブ++（Tina）	3'25"75	TYR	ALL
4	ストリートファイターEX2（リュウ）	1,533,600	あーるっち	ALL
5	サイキックフォース2012（刹那）	2'25"69	GJR	ALL
通信欄	当店では、KOF98のハイスコアが少ないため、切実にハイスコアを募集しています。また、ポップンミュージック・カオスヒートなど好評稼働中です。この本が出るころには、ダンスレボリューションも入荷済で、ますます盛り上がる、タカラ島にみなさまご来店ください。			

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（かりん）	2,531,000	JUN	ALL Z-ISM
2	ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,570,200	TPP	ALL
3	ソウルキャリバー（ファン）	2'19"94	M.M	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー・アンディ・ルガール）	372,200	M.H	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（アテナ・庵・社）	359,000	A.T	ALL
通信欄	当店では新作ゲームからレトロまで様々なゲームを設置しております。対戦は格闘、サッカー、麻雀で熱く盛り上がっています。腕に自信のある方、ぜひ一度ご来店ください。スコアラーのみなさんもお待ちしております。			

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991　☎（0550）83－6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー	1'22"04	DTH-LEE[illegible] 神岸あかり	[illegible] 1コインALL
2	サイキックフォース2012	1'48"59	XYZ	刹那 1コインALL
3	サイキックフォース2012	1'49"04	XYZ	マイト 1コインALL
4	ストリートファイターZERO3	4,471,000	ZZR	コウキ1コイン ALLZ-ISM
5	ストリートファイターZERO3	4,467,000	YUD	ロレント1コイン ALLZ-ISM
通信欄	さいきっかーのみなさんをぼしゅうちゅうですぅ～ つよいかたのごらいてんまってますぅ～ HMX－12			

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible]ZERO3（かりん）	2,637,000	JUN	ALL Z-ISM
2	ストリートファイターEX2（ほくと）	2,380,600	UMA	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（社・ルガール・紫舟）	387,000	CCB	ALL
4	ソウルキャリバー（リザードマン）	2'51"50	T.Y	ALL
5	サイキックフォース2012（[illegible]）	4'51"33	JUN	ALL
通信欄	寒い季節となってきましたが、当店の対戦ゲームで熱いバトルを繰り広げてみませんか。格闘だけでなく、バーチャストライカー2'98や対戦麻雀も熱く盛り上がっています。みなさん、お近くに寄られた際は、ぜひ一度ご来店ください。			

ゲームコンドルPART－II

静岡県静岡市鷹匠3－1－13スカイコーポ1F　☎（054）255－4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,380,900	天下無双 まさみち	ガイル使用 ALL
2	怒首領蜂	411,454,720	SDD-DLX-APEX	Cタイプ S強化 2周ALL
3	エスプレイド	33,543,570	SDD-HPC-かえで	いろり ALL
4	R-TYPE II	767,200	美和原人の栄治	2-4 S機設定
5	[illegible]2	1,872,900	ORI AKA	モリガン ALL おまろ出現
通信欄	年末年始にかけ忙しい時期が続きますがみなさまいかがお過ごしでしょうか?風邪など引かずにがんばっていますよね!?（苦笑）そんなあなたのためにコンドル2は1プレイ50円コーナーとしてハリハリ営業中！各種プライズ&イヴェントも盛りだくさん！来てねっ！			

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	2'47"96	EVIL	ALL
2	カオスヒート（美月）	[illegible]765,520	NGK[illegible] しめ[illegible]	55%
3	弾銃フィーバロン（C-ボム-3速）	7,914,05	ノーミスむりです KUS-竜翠玉	ALL、真ボス無残×0、ボム×0
4	サイキックフォース2012（パティ）	1'54"92	パティは俺のモノ!! KUS-竜翠玉	ALL
5	サイキックフォース2012（ウェンディ）	2'16"31	ウェンディも俺のモノ KUS-竜翠玉	ALL
通信欄	ビートマニアはありませんが、ナゼかポップンミュージックがあります。スパイクアウトも（現在）大人気です。話は変わりますが、12月19日のオラタングランドチャンプ決定戦への出場権のある方には招待状が行ってると思います。ぜひ参加してください。			

ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43　第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー（ツインザムV）	744,200	・・・2012[illegible]代表	1coinALL [illegible]モード
2	超鋼戦紀キカイオー（ホロン）	2,615,900	M・H	1coinALL [illegible]モード
3	[illegible]	523,500	[illegible]	1coinALL
4	ポップンミュージック（ファンタジー・ラテン・テクノ）	294,991	HIR(こ[illegible]S・F)2人でやったら反則!	1coinALL 1人プレイ
5	すくすく犬福 クイズ地獄モード	1,361,500	MAS(静岡でがんばってるのかなっ?)	1coinALL
通信欄	ポップンミュージックについでビートマニア 3rdMixも入荷！ダンスレボリューションもほしいな。そういえばグノフクあつい、いやっ、犬福はやってますケド、たしかにキャラはかゆいですね。すぎやん月5万円は高校生としてはつかいすぎです。			

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン	5,[illegible]96,341	DDD	[illegible]
2	[illegible]2[illegible]	9'46"36	GBA	右京
3	[illegible]2	11,590g	T・W	
4	ポップンミュージック（ノーマル）	281,918	PMPM	[illegible]
5	[illegible]	436,600	ZYX	[illegible]
通信欄	この通信欄を書いているのが11月3日、でもって発売されるのは12月15日、って良く考えたら今年もあと2週間で終わりじゃないですかそんなころにはスターウォーズも入ってるだろーし、ジョジョもやりたいな～・・・なんてことを考えつつ、みなさまど～か良いお年を。			

マジカルカプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ内　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	3,449,600	Q99	カイン使用 1コインALL
2	レイディアントシルバーガン	7,110,150		[illegible] 1コイン6面ボス
3	スペースボンバーVer.B	5,495,900		ノーマルアーム 1コイン 6-4
4	ロックマン2	535,400	NH3	[illegible]使用 シナリオ②ALL
5	ダイナマイト刑事2	107,640	勇者ダ・サイダー	ミッション03 [illegible] ALL
通信欄	なんだか久しぶりな感じですネ！みなさまいかがおすごしですか?さて今年も残す所あとわずかな日数!!（実感ないなあ～！）カゼなどひかぬよう今年をのりきりましょ～♡カプコはみなさまをHOTにおむかえ体制♡&して"くれ"モードでまってます（意味不明）			

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪2－253－1　☎（0533）89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（吉光）	1'43"13	2AP	1cALL
2	超鋼戦紀キカイオー（ディアナ17）	3,114,000	KOH	1cALL 伝説のヒーロー
3	超鋼戦紀キカイオー（ディクセン）	2,775,000	KOH	1cALL 大宇宙最強ヒーロー
4	ストリートファイターZERO3（ロレント）	4,476,100	POA	1cALL ノーミス、Z-ISM
5	超鋼戦紀キカイオー（轟雷）	2,886,700	KOH	1cALL [illegible]
通信欄	亜登夢3周年記念イベントに多数の方のご参加、誠にありがとうございます。ビートマニア3rdMIX大会の優勝はDJ、POAさん、KOF98大会の優勝は元祖大統領チームでした。おめでとうございます！ by スコア担当鳥老人			

札幌ゲーセンマップ公開中!!

CYBER-SPACE

電脳空間 北川武志のホームページ

http://cen9.ec.hokudai.ac.jp/~f960019/

- 個人のホームページ上にて札幌のゲームセンターを紹介しています。札幌駅や大通り公園の周辺を中心に、ちょっと役に立つ情報を手作りのマップを添えて掲載、随時更新中です。
- その他にも、豊富なリンク集や簡単な読みもののページを用意していますので、札幌近郊の方はもちろん、それ以外の方にも楽しんでいただけると思います。

皆さまのご訪問をお待ちしています。
（情報：北海道　北川武志君）

狙うぞハイスコア!!2

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9 ☎（06）351－1503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible]（[illegible]）	136,916,390	ZNC	1cALL
2	ポップンミュージック（ノーマル）	262,687	フライング猫フェチ♡ MAX-C	1cALL
3	ぽっぷんぽっぷ（小夜）	1,989,500	フライングロクハチ? SGN	1cALL パズル、普通、K
4	サイキックフォース2012（エミリオ）	4'01"97	Y・F	1cALL
5	レーシングジャムチャプター2（ワインディングロードTT）	1'49"214	ハムテル	1cALL レガシィAT
通信欄	今月スコアかなりヤバかったッス。最近、スコア申請数も少なめのような．．．。そんなわけでスコアラー大募集中です。スコアラーでなくてもスコアに興味があるって方、当店でスコアやってみませんか?そんなあなたのご来店お待ちしております。 by 担当代理			

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13 ☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン（魚人郎）	2,360,472	YJR	タイムアタック 1926人
2	弾銃フィーバロン（Cタイプ）	2,042,132	YUR	（タイムアタック）1690人
3	超鋼戦紀キカイオー（キカイオー）	679,200	KEN	ALL（ストーリー
4	超鋼戦紀キカイオー（轟雷）	2,934,700	JUN	ALL（ヒーロー）
5	超鋼戦紀キカイオー（ラファーガ）	2,572,800	JUN	ALL（ヒーロー）
通信欄	「超鋼戦紀キカイオー！」みんなもうプレイしたかな?ガン○ムやマク○スやその他もろもろなロボットが大暴れのゲーム！ムウッなんというロボットだ（笑）！			

プレイシティチャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11 ☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	13'27"51	CAT先生	LV999 S9まで
2	ストリートファイターZERO3	2,746,900	Air-Bug	キャミー ALL Z-ISM
3	ソウルキャリバー	3'57"93	Air-Bug	ソフィーティア レベルHARD
4	侍魂2アスラ斬魔伝	7'20"06	ACE・ダミアン山田	幻十郎（羅刹）ユガ第二形態まで
5	ストリートファイターZERO3	1,205,700	D.S	サガット X-ISM [illegible]まで
通信欄	サムスピ（アスラ）入荷★最初からおもいっきり1人用台です。お楽しみください。BM3rdMIXはあいかわらず盛り上がっています☆D&Bをクリアする人をみるたび、人はこうしてニュータイプになっていくのかと・・（笑） by 氷室andA・K			

TiLT堺東

大阪府堺市中瓦町2－3－12バーターサカモトビル ☎（0722）24－6808

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カオスヒート（みつき）	2,259,500	AMImkII	65%クリア
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（レオナ・ラルフ・クラーク）	448,200	ELT	ALL
3	電車でGo!2高速編 3000番台（田沢湖編）	372.6km	KSO-SAKI	ALL 雫石通過 E3系使用
4	サイキックフォース2012（バーン）	4'23"80	ひろ	ALL
5	サイキックフォース2012（ウェンディ）	6'54"21	AMImkII	ALL
通信欄				

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5 竹林ビル2F ☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	9,618,340	久々スコア申請 T.Mだヨ～ン♡	ALL 2STAGE ルート
2	ストリートファイターII2nd（リュウ）	3,715,700	タカシくん	ALL
3	MSH vs SF（リュウ・ケン）	1,591,000	スーチーパイ大好き C.A	ALL
4	ストリートファイターZERO3（ユーリ）	2,925,700	こおろぎ さとみ LOVE×2 C.A	ALL X-ISM
5	ストリートファイターZERO3（ゴウキ）	2,522,000	かな みか超好き C.A	ALL
通信欄	京都までデッドオアアライブ++の大会にいった。一回戦負けだった。勝つことはむずかしいことだと思った。でもまた参加したいなー。うちの店もデッド入荷しようかなと思う今日ころごろ。バイトにきくところサイキック入荷したらしい。店長のしらない間に．．．			

ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江2－17－25 ☎（077）545－1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー（ラファーガ）	780,500	サトウ－	ストーリーモード
2	超鋼戦紀キカイオー（ディクセン）	744,600	GAG王	ストーリーモード
3	超鋼戦紀キカイオー（キカイオー）	653,900	モッツ	ストーリーモード
4	エスプレイド（美作いろり）	17,691,670	CAP	1cALL
5	ストリートファイターZERO3（ソドム）	3,529,600	HTマックス	1cALL Z-ISM
通信欄	雨の中を九州から来店いただいた大野様（OH!!）ありがとうございました。			

げーむ倶楽部ツイスター

滋賀県八日市市東本町6－55 ジャンティ21 1F ☎（0748）23－8717

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コットンブーメラン	7,858,400	NBK	
2	ライデンファイターズJET（スレイブ、PHASE2）	95,319,786	KAZ-UMA	連付き
3	弾銃フィーバロン（TYPE-C）	1,145,853	COW-ヒゲさん（一瀬さんのったこ）	タイムアタックモード
4	ストリートファイター-EX2（シャロン）	2,635,900	OH!!	1cALL
5	エイリアンVSプレデター（P・ウォリアー）	4,139,900	KAZ-UMA	1cALL
通信欄	KAZ-UMAさん、いつもハイスコアありがとうございます。静岡にいかれてみんなさみしがってます。またスコアを出しに来てください。本当におつかれさまでした。それと、なおちゃんハイスコア出るようにガンバッてください。 by しーくん			

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701 1F ☎（0774）24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（大地社、アンディ、チャン）	536,200	ABG・アビゲイル? かせぎ失敗のIYA	ALL
2	エスプレイド（いろり）	25,255,680	ニコニコゴロッパ!! RST ⓡ-たもつ	ALL♡×4/6 円 400
3	スペースボンバーVer.B	9,236,400	携帯PHS 11ケタ! たもつの借金11ケタ!	ALL 残1 1号機（1P）
4	オーマイガー	703,300	PAL	LV69
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,871,700	はるな。	ALL 虹野沙希
通信欄	お・ね・が・い・だからレトロ、変ゲーのスコアはかりじゃなくて、ZERO3とかもスコアアタックして。常連のみなさん。変ゲーのスコアいっぱい。どーしよう、コレ（笑）。あ、あとPALちゃん前のオーマイガーのスコア1ケタぬけてたね。ゴメンね。 by なんちゃき			

ネオAMスペースa-cho

京都府京都市中京区寺町四条上ル東大文字町302－303 A-breakビル2F ☎（075）251－2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ++	3'06'72	CTN-えあ	レイファン使用。こんなんでいーの
2	スペースボンバーVer.B	9,248,400	RST-たもつ	10万ボーナス×2 1P赤、ALL
3	バトルガレッガ	17,508,000	NAG-30	ガイン使用、ラスボス死。
4	ビートマニア2ndMIX	190-56-0-0	falco	ballade（DP）
5	ビートマニア3rdMIX	1281-83-4-16	falco	EX、vocal（DP）
通信欄	まいどです!この号がでるころにはDDR入荷しますんでこちらのスコアのほうもお願いしまっす!あと、スコアにもあるように平日、休日問わず、閉店前になるとBM2も3もスコアアタック&ダブルプレイが熱い!一見の価値あり! ガレッガ練習中店員ちば。			

HI-SCORE 募集掲示板

狙うぞ ハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6 名宝会館B1F ☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオ	630,300	ナイスプラザ	ALL ディクセン
2	超鋼戦紀キカイオー	645,800	ねこのこハニー♡	ALL キカイオー
3	ビートマニア2ndMIX	400,689	男の魅力は30から KIM♡	ALL ノーマル
4	ビートマニア2ndMIX	397,412	YUZパラノイア	ALL ノーマル
5	ブロップサイクルVer2.1	19,900	TTE	ALL ストーリー
通信欄	第2・4日曜日に行われている「ソウルキャリバー大会」は、毎回大盛況では!対戦レベルも高く、名古屋トップレベルの対戦をみれます。キャリバーに興味のある方は、ぜひ一度遊びに来てください。			

ゲームファンタジーランド・ナイル

愛知県東海市名和町3番割上40－2 ☎（052）601－7817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	ソウルキャリバー	'55"86	YO!	ソフィーティア ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー、マリー、裏クリス）	501,000	K.I	ADVモード ALL
3	ストリートファイターZERO3（ブランカ）	3,695,000	次回までには400万Mr.VIP	X-ISM ALL
4	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	3,474,400	T.Y	X-ISM ALL
5	マーヴルVSカプコン（ガンビット、シャドウレディ）	2,060,400	???	ALL
通信欄	10月25日開催のKOF大会みなさんおつかれ様でした。見事22名の頂点に立った中山君（ラルフ、京、キング）オメデトウ!これが載るころには12月度の大会（月華2を予定）の告知をしていると思います。グラII、ジョジョも入荷しますんでヨロシク! 響使うナリKAM			

天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41 ☎（0563）56－2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス（3画面）	4,484,770	by-PRO	ACFJOTZ 天野ゲーム博物館
2	アルテミット エコロジー	339,000	MAX ループナンバーは初めて♡	1コイン3回死亡 天野ゲーム博物館
3	1943	2,560,790	DAI	1コイン[illegible] 天野ゲーム博物館
4	アルゴスの戦士	654,650	by-RYGER	1コイン2周 天野ゲーム博物館
5	ぶたさん	404,095	by RRO	1コインクリア 天野ゲーム博物館
通信欄	ゲーメストの11月15日号をみて遠征して来てくださったみなさまありがとうございました。会員証をもらいに来られる方は免許証を忘れないでね。おかげ様で天野ゲーム博物館も天野スポーツのゲームコーナーのシューティングコーナーも毎日大繁盛です。みなさまのおかげです。			

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町駅前通りベルタウン2F ☎（0598）21－1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX	グレート数1,146	F・U・K	ALL エキスパート テクノ
2	ビーストバスターズ2	807,650	BEE	L4
3	侍魂2アスラ斬魔伝	7'51"13	BEE	ラス前 ハオウマル
4	超鋼戦紀キカイオー（ラファーガ）	3,008,200	MBA	ALL
5	レイディアントシルバーガン	16,324,200	TTT	ALL
通信欄	これが、載るころには、月華の剣士2が、入っていると思います。近くのみなさん、プレイしに、来てください。 by 店員TAG こい壁の様子は、どうですか?王子 by FUK			

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073 ☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（ミツルギ）	3'08"30	OLA	
2	ソウルキャリバー（ナイトメア）	3'14"82	あきゅう	
3	ソウルキャリバー（ファン）	3'26"00	まるかつ	
4	ソウルキャリバー（リザードマン）	3'36"27	まるかつ	
5	ソウルキャリバー（ジークフリード）	3'37"57	まるかつ	
通信欄	ビートマニア3rdMIXをプレイしている人をみると常に思う。なぜあんなに指が動くの?なぜ右手と左手で別の動きができるの!試しに私もやってみた・・・できるかーい!こんなもーん!ワンはもうおっちゃんやで指が動かへんのやー!（←負け犬）			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(C-SHOT)	231,987,730	K.O	2-5
2	ストライカーズ1945(テトラン使用)	532,300	OSTK	3-7
3	ストリートファイターEX2(C・ジャック)	2,374,000	KAZ-ASR-あみ	ALL 乱入×2 ノーミス
4	ストライダー(練習コース,ガイン,L,B,エンデバー)	1,470,440	Y.E	ALL
5	ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ)	872,490	KSZ	ALL

通信欄: ビートマニア3rdMIXやサイキックフォース2012などの新作ゲームのハイスコアも受け付けております。ぜひハイスコア目指して、頑張ってみてください。寒くなりましたね。みなさま風邪をひかないように、ハイスコア目指して頑張ってください。

ゲームプラザ・レッツ

広島県広島市南区松原町48 ☎(082)263-2442

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン	7,447,085	MIH	5面 B-3 人×4911
2	ライデンファイターズJET	142,667,438	DMO	ALL スレイブ
3	超鋼戦紀キカイオー	3,720,500	KIM	ワイズダック
4	ストリートファイターZERO3	4,443,900	666-KAN	ローズ
5	テトリス・ザ・グランドマスター	13'24"40	谷	グランドマスター

通信欄: バーチャストライカー、KOF98、バーチャファイターtbの対戦盛り上がってます。新しい台から古い台まで全て1プレイ50円です。広島駅から徒歩2分なのでスコアーラーのみなさまぜひ一度ご来店ください。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468-9 ☎(086)274-4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(ZONE νゾーン)	31,359,730	R/R-LON㋡ 次からZ予定!!	ALL 残3 ㊥ エリアY
2	超鋼戦紀キカイオー(ワイズダック)	1,503,200	SPN-SZN-AJK	ストーリーモード ALL
3	バトルガレッガ(ガイン)	14,631,770	R/R-LON㋡ BHIIで残ミス!	ラスボス死 鳥304万
4	バトルガレッガ(チッタ)	10,603,520	R/R-LON㋡ 次回ALL㋲	ラスボス死 鳥120万
5	超鋼戦紀キカイオー(チャンピオンモード)	2,796,500	SPN SZN-AJK	ワイズダック

通信欄: KOFシリーズがすべて入りました。ビートマニアも入りました。(え～今ごろ?) たけど新作が入りません。ハイスコアあやうし!!店長の門田氏、今までありがとうございました。
スコア担当 LON

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16-9 ☎(0944)43-4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	5,760,300	K.Y	1cALL X-ISM KEN
2	メタルスラッグ2	2,957,670	ABC	1c ファイナル
3	ブレイジングスター	24,452,050	NOBORI	1c(6面) DINO 246
4	侍魂2アスラ斬魔伝	9'06"21	BOS	1cALL 右京「修羅」
5	エスプレイド	26,311,310	EPS	1cALL J-B・5th

通信欄: 毎度ご来店ありがとうございます。
冬はやっぱり寒む～。

AMハウス・MYS

山口県下関市横野町1-20-16 ☎(0832)58-0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(タキ)	2'12"45	H・S	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ98(京・テリー・イオリ)	510,400	MUN	ALL
3	ビートマニア2ndMIX(ノーマル)	392,518	MRS♡	ALL 691・16・1・37
4	侍魂2アスラ斬魔伝(覇王丸)	9'18"93	HKF	ALL
5	テトリス・ザ・グランドマスター	7'57"65	HIV	S4

通信欄: ひさしぶりに店内模様替えしました。ビートマニア3rd MIX大人気です!キカイオー・アスラ斬魔伝も好評稼働中!ひきつづき遠征に来てほしいお店の方FAXお願いします。
はじめてコスプレギャルをみて大喜びだった by 店長

サンゲーム岡山

岡山県岡山市中央町3-8 ☎(086)231-4051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ソドム)	4,971,400	K.M	ALL ㊥ モード無
2	ストリートファイターZERO3(さくら)	6,906,500	才能0点の人	ALL ㊥ モード無
3	鉄拳3(リン・シャオユウ)	1'29"31	ニャースまにあ	ALL
4	マジックソード	14,050,638	CCS-ケロ	ALL ㊣
5	モンスターランド	残8106GOLD	CCS-ケロ	ALL ㊥

通信欄: 当店ではバーチャロン0、Tのランキングバトルを毎週金曜日にいっております。腕に自信がある方、また参加してみたい方はぜひ当店までご来店ください。

プラザショールーム

熊本県熊本市黒髪5-4-62 ☎(096)343-9831

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(チェイサー)	110,050,300	○○テ(まるまるて)	ALL 連なし 2P側
2	ソウルキャリバー(シャンファ)	2'33"18	T・T	ALL
3	ソウルキャリバー(アイヴィー)	2'30"68	T・T	ALL
4	ライデンファイターズJET(スレイブ)	130,859,892	YST-すみれ姫	ALL 連付
5	ストライカーズ1945II(ki84)	1,720,900	ひかわ☆なおり	2-4ボスまで

通信欄:

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699-4 ☎(0897)53-5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(TYPEB・ROLLTYPE)	7,263,241	SoDoM改	ALL SPEED3
2	エスプレイド(祐介)	26,119,550	これしてま了つ ATFくん㊙	ALL 残6-3
3	エスプレイド(J-B 5th)	24,519,680	なんちゃって みーくん♡	ALL 残6-2
4	バトルガレッガ(ガイン)	13,581,220	K・H	ラスボス 鳥240万
5	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	14,137,230	M・Y	ALL 鳥262万

通信欄: 常連客の要望で、ヴァンパイアセイヴァーを復活させました。白熱した対戦で盛り上がっています。もちろん対戦相手を募集していますので、腕に自信のある人や興味のある人は、当店へご来店ください。お待ちしています。

ハイテクセガ廿日市

広島県廿日市市本町4-22 ☎(0829)32-9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパイクアウト	545,065	F-U	リンダ使用 K.O 139
2	オー シャンハンター	256,070	T.T	宝箱42HIT
3	ゲットバス	11,120g	BOBO・B	
4	トップスケーター	510,090	KOH	ハードイベント(J)使用
5	アルカノイドリターンズ	171,370	S.Y	

通信欄: ただ今、当店では「スパイクアウト」が絶賛稼働中です。ここでスパイクアウトを1人でプレイしている人に主観的なアドバイスを、クリアを目指すならピーもテンシンがよさそうです。理由はB+C・Bが強い!技にクセがない!以上。 (でもリンダ使うF-U)

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎(099)252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX「エキスパート・テクノ」	グレート数1,134	MAO	ALL
2	ビートマニア2ndMIX [illegible]	393,630	S.G-EvB 日本起返 路公団・	[illegible]
3	弾銃フィーバロン(角入郎)	9,245,976	iSO	ALL
4	テトリス・ザ・グランドマスター	12'54"88	S.T	ALLS9 138329点
5	超鋼戦紀キカイオー(ディアナ17)	3,246,300	♡♡♡	ALL

通信欄: 11月2日現在でビートマニア3rdMIXのスーパーハイウェイのクリア一者が続々出てきます。非常にレベルの高い常連さんの多い店です。初心者の方大歓迎です。店員に声をかけてください。12月にはハウスオブザデッド2も入荷予定です。 店長 大迫

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2-34-3 苺ハウジング2F ☎(0886)56-5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ)	1,940,100	FLGS-アルフ	2-5 ㊥
2	ストライカーズ1945II(ライトニング)	1,776,600	AMT PPP	2-5 ㊥
3	パイプドリーム(Aコース)	2,408,180	AMT SAD	ALL
4	ストライカーズ1945II(フォッケウルフ)	2,673,700	鳴城 リハビリ&帰省中	2-8
5	サイキックフォース2012(刹那)	2'29"66	T.S	ALL

通信欄: 鳴城氏、MANABEKKO氏、来店ありがとうございます。また寄ってくださいね。 ㊟

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎(098)861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	385,724,370	LIT-DED	1c2-7 火蜂 MAX816
2	ライデンファイターズJET	87,918,418	TAO	PHASE2ボス スレイブ使用
3	エスプレイド	24,498,630	LIT-DED	1cALL♡×3 祐介使用
4	デッドオアアライブ++	3'33"15	巨乳番長"電造"	1cALL かすみ使用
5	超鋼戦紀キカイオー	2,894,000	宮○ノ○サ○ カミィが帰ってくるなってさ!	ヒーローモード 1cALLバルシオン

通信欄: ○本店の方にスパイクアウトが入荷しました!また開南店についにバーチャロンが入りました。これで対戦が熱くなればゆうことないんですが…。某氏のおみやげでタイトーイン空港通り店さんの会報誌を読ませていただきました、(いろいろな意味で勉強になりました) ありがとうございます!!

ゲームステージ・ビート

香川県高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎(087)868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	12'16"18	中田(ジョージグラビトンブライアン)	S9
2	ソウルキャリバー(ジークフリート)	3'27"60	ZBB	ALL
3	究極タイガー	2,280,100	鮫♡んうどん	STAGE-10 連付
4	ゼビウス	1,488,230	ZAP	連付
5	エリア88(ミッキー・サイモン)	1,658,050	ZBB	ALL 連なし

通信欄: ●レトロゲームをリクエストに応えて続々入荷中。やりたいゲームがあれば当店へ来てリクエストしてください。 by ㊮
●東京のS本さん近いうちに遊びにいきますんでまた一緒にさわぎましょう。 by ZBBはY下のことだ!! 祝ウルトラ映画化!!

アミューズメントZiZZ大竹駅前店

広島県大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F ☎(08275)3-5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー(アスタロス)	1'44"42	G.O	ALL
2	ソウルキャリバー(キリク)	3'41"45	ISO	ALL
3	ソウルキャリバー(マキシ)	3'28"30	CAT	ALL
4	ソウルキャリバー(シャンファ)	2'59"97	TUY	ALL
5	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2'54"13	ISO	ALL

通信欄: ◎月華の剣士2入荷!
対戦ではソウルキャリバーが盛り上がっております。しかし、時間によっては誰もやってこない時間帯があります。1回50円で3本先取設定です。

ゲーメスト3/15号から

新たに7店が加わります。

次回から下記のゲームセンターさんが「狙うぞハイスコア!!2」の掲載店になります！
お近くにお住まいの読者の方は、ぜひ遊びに行って、スコアを狙ってみてください！

●GAME　EXC
〒167-0043東京都杉並区
上荻1-16-16
ユアビルⅠ1階店舗
Tel.03-5397-9551

●Jack＆Betty日吉店
〒223-0062神奈川県横浜市
港北区日吉本町1-19-19
千葉ビル1F
Tel.045-561-2559

●スペース・ラボ
〒142-0041東京都品川区
戸越3-4-1
アーバンタワー戸越2F
Tel.03-5702-8414

●ゼウス成増店
〒175-0094東京都板橋区
成増2-17-15
初音ビルB1F
Tel.03-5598-4364

●ゲーム・サファリ
〒509-0135岐阜県各務原市
鵜沼羽場町5-168
Tel.0583-84-9865

●ゲームハウス ピットイン
〒462-0847愛知県名古屋市
北区金城3丁目5番6号
Tel.052-916-1722

●ゲームセンター りんりん
〒770-0762徳島県徳島市
紺屋町21-4
Tel.0886-24-4343

HI-SCORE
告知掲示板

次回の狙うぞ!ハイスコア!!2の締切日は、

1月10日(日)

を予定しています。
※合併号のため締切日にご注意ください。

ゲーセンマップを募集しています！

当コーナーでは新規掲載希望のストック受け付けも募集しております。半年でも1年でも待てる我慢強いお店の方、店住所・電話番号などの連絡先、店長およびスコア担当者名と現在のスコア状況などのPRを添えて下記まで！

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
狙うぞハイスコア!!2「ゲーセンマップ」「掲載希望ストック」係まで

PRESENT プレゼント

1「闘いの挽歌」基板

ゲーメストライター C・LAN推薦

カプコンの2ボタンアクション。最強の支配者「剣王アキレス」を目指し、その配下を倒しながら荒廃した街を進んでいく。ガードに相当する盾ボタンの存在が独特のゲーム性を生んでいて、出てくる敵キャラたちも個性的。2周目剣王のカリスマ的強さは今なお色あせていない。

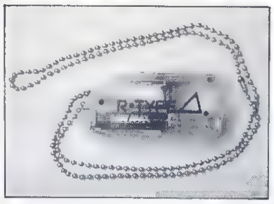


GAMEST *presents*

1名様

2 クラバーウォッチ

壁に向かってライトを照らすと光の中に時刻が表示されるかっこいい時計だ！R-PTYPEΔのロゴ入り。



2名様

3 ガムケース

かばんの中でガムの散乱を防いでくれる気の利いたブツ。シルバーのR-TYPEΔの文字がクール！



2名様

4 テレホンカード

これらのプレゼントはR-PTYPEΔ（好評発売中）のアンケートに答えないともらえない、レアなグッズだぞ！



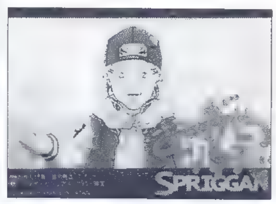
3名様

IREM *presents*

5 スプリガン「マクドガル大佐」プレミアムカード(失敗サイン入り)&ポスターベンダー

超激レアトレカ「マクドガル大佐サイン入りバージョン」のサイン失敗版というと聞こえが悪いが、グッズ制作部にも3枚しかなかった貴重品だ！あとポスターベンダーの、数が少ないバージョンもセットでプレゼント！





3名様

DOKU-SABI *presents*

6 カプコンUSA ウェアセット

編集ノリックが、ストリートファイターZERO3大会取材でアメリカからゲットしてきたブツ。その時のリポートは今回の特集を見てくれ！さて、今回は洋服系をプレゼントするが、他にも貴重なグッズがあるので少しづつ放出していく予定。しばらくプレゼントコーナーから目が離せないぞ！



1名様

CAPCOM USA *presents*

応募の注意

1 応募には今号のアンケートはがきを使おう！
2 余白にははみ出しコーナーあての質問とかを書こう！

当選者発表

10月30日号

「ライデンファイターズJET」基板
金島淳一郎 君 福岡県

「レイディアントシルバーガン」GV
鈴木裕美 さん 宮城県

「メイス」Tシャツ
則竹景造 君 青森県
橋本剛 君 岩手県
松橋昭洋 君 栃木県
荒川晃市 君 埼玉県
糸川裕太 君 東京都
坂本敦志 君 三重県
山地邦彦 君 香川県
杉本周 君 福岡県
衛藤雅 君 福岡県
小塚弘道 君 大分県

「電車でGO！2」マグカップ
新井拓哉 君 富山県
河野泉 さん 石川県
小松奈々 さん 大阪府
村澤真智子 さん 山口県
開藤文雄 君 広島県

「スーパーリアル麻雀PⅥ」マウスパッド
吉田拓也 君 北海道
太田滋 君 新潟県
小山周一郎 君 大阪府

「テトリス ザ・グランドマスター」Tシャツ
飯田靖史 君 石川県
高山瞬 君 埼玉県
福原徹 君 兵庫県

「スパイクアウト」バンダナ
鈴木祐 君 群馬県
鈴木崇友 君 埼玉県
石黒裕 君 東京都
名富慎一 君 大阪府
横井聡 君 岐阜県

11月15日号

「ストリートファイターⅢ」基板
丁之友美 さん 兵庫県

「サイキックフォース2012」スタンプセット
横山潤子 さん 青森県
西村玲香 さん 埼玉県
山崎悦子 さん 千葉県

「アタリレーザーポインター」
魚谷敏弘 君 大阪府
木下将紀 君 岐阜県
日村信哉 君 京都府
鍼田祐 君 京都府
遠山恵 さん 福岡県

「ビーストバスターズ2」
山畠大輔 君 北海道
黒木美秀 君 埼玉県
中村啓一郎 君 千葉県
中野貴志 君 愛知県
嵯峨秋子 さん 福岡県

「電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム」全国大会'98Tシャツ
神戸貴幸 君 大阪府

「カオスヒート」ライトシェイプ
内山修子 さん 新潟県
根本英知 君 埼玉県
大野健太 君 千葉県
佐藤修平 君 東京都
川上政敬 君 神奈川県
福岡正紀 君 愛知県
中田和孝 君 和歌山県
秋山悟 君 岡山県
米田卓司 君 徳島県
遠野真紀 さん 長崎県

「オペレーションタイガー」バンダナ
清野淳 君 北海道
長瀬浩一 君 埼玉県
平野英浩 君 東京都
大橋光子 さん 東京都
釣永雄希 君 大阪府
赤坂淳治 君 兵庫県
西原伸二郎 君 広島県
名和範裕 君 広島県
吉田隆 君 福岡県
東山正志 君 大分県

[特集]

第12回　読者が選ぶ ゲーメスト大賞 結果発表

99タイトルの頂点に立つのは果たしてどのゲームなのか？いよいよ発表！

年末年始 毎年恒例　新春はこれがなきゃね 年賀状スペシャル

特別企画 お年玉がわり！？超豪華（予定）アイテムが当たる 特大プレゼント

ゲーメスト大賞結果発表や年賀状スペシャル、大プレゼントなど特別企画が満載。そして付録は人気ゲームメーカー12社による描き下ろしカレンダー。攻略もジョジョの奇妙な冒険、月華の剣士第二幕とパワーあるタイトルが盛りだくさん。99年も開幕からゲーム三昧だ！

SNK最新作 **餓狼伝説 WILD AMBITION**

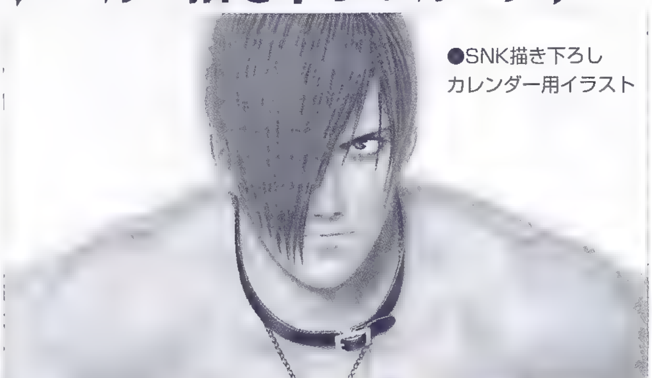
気になる続報！ **グラディウスIV**

一押し ■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）■幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～（SNK）■beat mania 3rd MIX（コナミ）■レイクライシス（タイトー）■ファイティングレイヤー（ナムコ/アリカ）■ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（セガ）

次号予告

特別付録 1999 メーカー描き下ろしカレンダー

カプコン/SNK/セガ/ナムコ/コナミ/セタ/テクモ/タイトー/彩京/ビデオシステム/ビスコ



●SNK描き下ろしカレンダー用イラスト

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

今号の募集

カラーイラスト募集！

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。
■データ投稿時の注意
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。
MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。
■宛先　カラーアイランド人気投票（仮）係まで（コーナータイトルの応募もこちらへ）
■締め切り　1月30日（必着）

ゲーメスト アイランド

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り　地球が滅ぶまで
■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り　特になし（常時募集中）
■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.248 は予価560円で

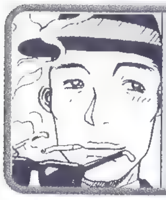
12月26日(土)発売!



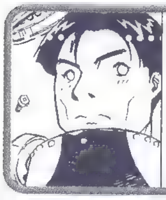
●今号掲載の月華の剣士の声優インタビューは、いかがでしたでしょうか。普段の仕事とはまったく違うものなので取材のときは少し緊張しました。見てない人は少しでいいので目を通してみてください。ちなみにインタビューのときに氷上さんが飲んでいた飲み物は「実になる果実グループフルーツ味」でした。話は変わってテトリス・ザ・グランドマスターがうまくなりたいです。ま、やんなきゃうまくなんないんだけど。（京城）



●先日、久しぶりに某シューティングゲームをプレイしたのですが、そのプレイ内容たるやヒドイもので、周りで見ていた知人に「君、本当にあのKMTなの？」などと茶化されてしまいました。世の中には、久しぶりにプレイしたゲームでもすごいプレイをしてしまう人間もいるんですが、自分の場合、1ヶ月以上間をあけてしまうともうダメですね（ほかのゲームに気持ちが移ってしまった場合は特に）。みなさんはどうですか？（KMT）



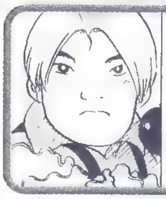
●DOS/V組み立てました。ちょっぴり自慢の一言「うちのマシンなんかなー、65536のVSync待ってSleep15なのに60fpsだぜ！（爆）」なんて言ってみたり……。まぁ意味不明な話は置いといて、ホームページ作りまちた～、よかったら見に来て下しゃい。アドレスはhttp://www.din.or.jp/˜chuchu/です。あ、内容は期待しないでね。（相変わらずの物忘れの激しさ炸裂で「自分」も見失いそうな今日この頃のCHU）



●最近、コンシューマーゲームのクオリティーが上がっているのはうれしい限り。話題になるような作品はどれもじっくり＆楽しく遊べるものばかりで、悪い評判といえば重箱の隅をつつくレベルのものしか聞かれません。ただ、1人でゲームをあまりやらない寂しがり屋の私めにとっては、多人数でまったりと遊べるようなものが欲しいところ。いたスト＆ブレイズの後継者になるようなスバラシイものを募集中の今日この頃です。（ちゃっきー）



●最近の対戦モノでのお気に入りは「デドアラ＋＋」。攻撃力が低めに設定されているゲームが多い昨今だけど、このゲームの法外なダメージには、スカッとさせられるものがあると思う。ただ、意外と流行っているお店が少ないのも事実で、対戦したいができないという欲求不満状態。どなたか流行っているお店を知っている方、ご連絡ください。近郊だったら挑戦しに行きます。（善之字元帥）



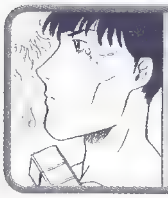
●ウイッす、新人のアストロっす。これからバリバリしごかれていきたいと思いますので、先輩の方々よろしくお願いします。ウイッす。読者のみなさんもひとつヨロシクっす。あぁ！そういえばこれが出る頃には、俺はもう20歳に…年月が過ぎるのってホントに早いっすねぇ。ついこの前までは16だと思っていたのに（それは思いすぎ）ここは1つ、20歳になったら新しい趣味でも探して、充実した毎日を…絶対無理だな（アストロ）



●オイッス！月華ムックと同じ書き出しでコンニチワ。オイラ新人の若人ちゃん。メスト史上最年少つーことで、ブイブイいわせていく予定。と言いつつ、そんな器ではないので先輩方のご指導のもと、頑張っていきたいと思っちょります。読者のみなさんヨロシクです。それにしても、まだ18歳だというのに最近ゲーム三昧で体が腐ってきた。かなり病み気味。なんで神保町舞踏倶楽部に入部して体を動かしたいと思ってる今日この頃です。（若人）



●寒い季節がやってきて、猫が恋しくなる今日この頃。実家にいたころはあたりまえのように身の回りにいたことを思うと、ちと寂しい。不規則な生活してるから飼えないしね。猫ってこっちがかまってほしいときには相手にしてくれないんだよな…まあ、そんな気まぐれなトコがまた良かったりするんだけど。しゃあないから、編集部の近所で可愛がられているテツジロウさん（野良♂）と遊ぶか。（猫は短毛がいい！しもでん）



●誰ひとりとして、全然これっぽっちもさっぱり毛頭気にしちゃあいないと思うが、編集部にきて1年が過ぎた。4月に初めて徹夜した時メシ屋がわからず、霜田さんの「俺の塩」を怖さで震えながら食べたのも今ではいい思い出。（←ちゃんと買って戻しました）今ではひとりでジョナサンに行けるほど飛躍的に成長した。来年の今頃は…仕事のほうも飛躍的に成長してますように。（メリークリスマス!!まそ）

論 先入観で解釈する恐ろしさ

石井ぜんじ

編集という出版に関わる仕事をしていてつくづく思うのは、文字を介して人に正確に意味を伝える難しさである。人と話しているときは、思い違いをしていればその都度確認ができる。それに比べて、文章で伝えると一方通行なので、誤解を解くのに時間がかかる。誌面に書いただけでは、どんな考えをもった人が読んでいるかわからないのも怖い。

今までもこちらの意図と全く違う解釈をされてしまったことがあり、厳しい思いをしたことが何回もあった。だいたいそういう時は、先入観によって誤解されることが多いと思う。読みとろうとするのではなく、こう考えているに違いないと最初から決めて読まれているように感じられる。

印象に大きく残っているのはKOF'94がゲーメスト大賞をとったときのこと。編集部では全体的に非常にKOF'94に対する評価が低かった。しかし、私は実際に人気がでたとかインカムが高かったということを非常に大きく評価するタイプである。その点で、私はKOF'94の評価が最も高いほうの少数派ライターだった。

そこで、ゲーメスト大賞のときの文章ではできる限りKOF'94を高く評価したつもりである。ところが、実際には全く逆に受け取った人が多かったのにはびっくりしてしまった。KOF'94を擁護したつもりなのにKOF'94のファンからは非難され、そのとき出ていたバーチャファイターのファンからは目の敵にされる。そうでなくとも編集部では少数派で肩身の狭い思いをしているのに、それはないだろうという感じだった。

この時は、KOF'94とバーチャファイターを支持する人とが、お互い感情的に対立していたという背景がある。憤っているという状態のため、何を言ってもまず悪いほうにとろうとする。これが言葉ならこんなことにはならないのだろうが、文章だといったん先入観をもって読み始めるともう止まらない。送り手と読み手の状況はそれぞれ違うので、お互いによほど注意しないと誤解されることがあるのだ。

AMショーのレビューについてもさまざまな誤解が生まれているようである。中には信じられないような誤解をされているものがある。誤解される背景に何があるのかはわからないが、誤解を解く努力は惜しみなく行っていきたいと思う。正しく通じ合うには双方の努力が必要だ。お互いの立場を思いやる気持ちがあれば、なんとかなると信じていきたい。そうでないと、何も言えなくなってしまうからだ。

待って～もうひとこと

もう、既にご存じとは思うが、マルゲ屋が冬のコミケにまたまた出展してしまうのである。作家さん描き下ろしの商品をはじめ、様々な新作をチャージして待っているので、ぜひ来てちょうだい。

グッズプラザでは、毎年恒例の福袋の受け付けを開始しているので、どしどし注文してね。今年のポスターは、みなさんお待ちかねの「あの人々」ですのよ。

（グッズ班のてんぐ茸より）

P156～159のリポート記事にもあるように、大盛況に終わったゲーメスト杯「サイキックフォース2012」。本当に大勢の人に集まってもらい、ゲーメストスタッフ一同大変感謝しております。

オープニングで温かい拍手をもらい、喜んだのもつかの間、アライアンスではじゃんけんルールが災いして一斉にブーイングのエジキに…。ファンのみんな、どうか見捨てないでね！

（こーじ山下）

表紙の裏をとれ

ガンバード2からマリオンですが、いやぁまた弾速くなってないかァこのゲーム。

デブーを使ったんですけどこいつ知人にクリソツ。だけど弾弱すぎですわ。足遅いのにあれはねー本当に近接かためうち使いこなせないと。

冬コミですがまた『甲冑娘』と『ロケット兄弟』におせわんなっていると。「T・チョコ」でも何か出てるか？

藤原（電気）ひさし

次号GAMESTは12月26日(水)発売

この秋、日本が、否、世界が燃えた！

秋のイベント大祭り！

イベントINDEX

ストリートファイターZERO3
全国大会&日米決戦
…153

ミステリートレイン
電車でGO(号)！
…156

ゲーメスト杯
サイキックフォース2012大会
…158

久々に店舗予選が行われたゲーメスト杯サイキックフォース2012大会を筆頭に、日米決戦も行われたストリートファイターZERO3大会、今までにない電車でGO！のイベントなどこの夏から秋にかけてさまざまなイベントが開催された。今回はそれらを詳細にリポートするぞ！

2000人が燃えた夏

ストリートファイターZERO3 全国大会

それはもう、熱気と闘志あふれる大イベントだった。この頂点に立った1人が日米対決を行うことに…。

文責：P．鈴木

大スペクタクル？ なんたって規模がすごかった！

北は北海道から南は九州まで、全国的に催されたカプコン杯。まず店舗代表大会、次に店舗代表プラスハガキによる参加者で争われた地方大会、そして地方大会を勝ち上がった24人による全国大会、というステップを踏んで展開された。その数およそ2000人。その昔行われた国技館大会に負けない勢いだった。

この大会で勝つためには、だいたいではあるが15回ほど連勝しなくてはならない。もちろん勝ち上がるにつれて強敵が現れる。実力と運、そして努力が大いに問われた。その「勝ち上がるつらさ」が多くの人に伝わったのか、大会で負けても帰らずに見学していく人が多いのは印象的であった。

全国大会では出場者のほとんどがV－ISMを選択し、それぞれ研究の成果を存分に発揮していた。キャラもそれなりに分散し、地方色豊かな戦法で闘われた。

しかし、である。全国大会決勝ラウンドに残ったのは関東勢の3人。東北代表、北海道代表、四国代表は惜しくもブロック決勝で敗れ去る。やはり情報力の違いからなのだろうか…。

この関東勢の3人、「梅原氏」「大貫氏」「地球（仮称）氏」はいずれも他のゲームでも上位に入賞するプレイヤー。いい意味でも悪い意味でも「またか」という声も多く聞かれた。

ここで頭一つ抜けていたのが梅原氏。オリコンの駆け引きを制し、全国大会優勝を手中に収め、日米決戦の切符を手にしたのである。

この模様はTVに収められ放映されたが、梅原氏の「まあ、負ける要素はない」発言や大貫氏のパファーマンスがそれぞれの個性として、彼ら自身のプレイのすばらしさ、強さゆえ、見ている人に強烈なインパクトを残した。

「2位のプレイヤーが向上する分、全く同じペースで向上できる」と言い切る梅原氏。日米決戦も自信満々に、いざサンフランシスコへ出発！

梅原氏、優勝までの道のり

店舗大会（5勝）
—高田馬場BEST50にて—
⬇
関東地区予選大会（10勝）
—池袋サンシャインシティにて—
（1位大貫、2位梅原）
⬇
全国大会（5勝）優勝
—幕張メッセにて—
⬇
日米決戦
—そこにはどんな強敵が待ち受けていたのか—
⬇
次のページへGO！



中央が1位の梅原氏くん。アメリカで闘うこととなるのだが、果たして結果はいかに？

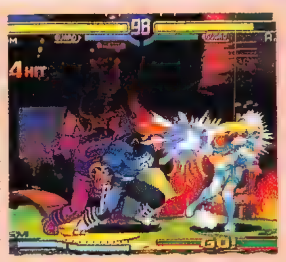
輝けはみ出しオリコナー 昔と違う私の事情 —オリコンの変化—

割と変化していくオリコナー。大会の時には高等テクとされていたが、今はさらに発展を遂げているものもある。

●ソドム——私の事情——

大会時は相手を転ばせないように小・中ジゴクスクレイプを連続で出していた私です。

今では大ジゴクスクレイプでさくっと相手を浮かせ、そのまま大ジゴク連発で運んでいます。たまに相手の位置が変わりますが、根性で逆方向に入力したりもします。割と手軽で重宝しています。



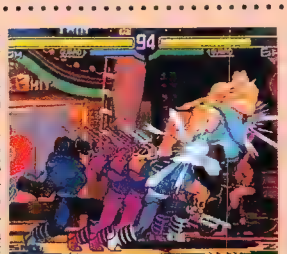
昔は地上にいる相手に対してオリコンを決めてましたが…、

●さくら——私の事情——

咲桜拳連発でダメージを与えていた私です。割と相手のゲージを溜めさせやすくてイヤーンな感じでした。

今では近立ち大P→春風脚（空振り）の繰り返しがマイブーム。あ、もちろん最初は小咲桜拳で浮かせます。大ダメージ確実なので、これで私も夜までぐっすり眠れます。

他にもオリコンネタはいっぱい！詳しくは、攻略ページ「輝けオリコナー！」を参照だ。簡単（？）で減るもの満載だ。



今では空中コンボです。対空オリコンにもなってます。

意外にケン、バイソンは不人気？ ZERO3日米決戦!!

サンフランシスコで行われたアメリカ大会。その優勝者はV-リュウだった。はたして日米対決の結果やいかに！

文責：C・LAN

幕張メッセで行われたZERO3スーパーバトルトーナメント。熾烈な闘いを見事勝ち上がったのはV-豪鬼を使う梅原大吾君。

しかしまだ終わりではない。11月30日号で告知したとおり、世界大会が待っている。サンフランシスコで行われる「ストリートファイターALPHA3 ワールドチャンピオンシップ」なるUSA大会の優勝者と日米決戦を行うのだ。

カプコン直営ニッケルシティにて…

アメリカ大会の舞台となるのはサンフランシスコ郊外のニッケルシティ。カプコン直営のアミューズメント施設だ。

この日、ここニッケルシティは異様な熱気に包まれていた。ZERO3（ALPHA3）筐体の周りには大きな人垣ができ、ときおり歓声が聞こえてくる。ALPHA3ワールドチャンピオンシップ、予選大会の始まりである。



舞台はここニッケルシティ。入場料を払うがプレイ料金は格安。

闘いの火蓋は切って落とされた！

アメリカ大会の出場者は計62人。少し少ない気もするが、向こうはとにかく広く、車なしの生活は考えられない。まわりにも大きなスーパーマーケットくらいしかない。そう考えるとけっこう集まったものだ。中にはロスから来てくれた選手もいたとのこと。

試合形式は20$の参加料を取ることもあり、かなり長め。準決勝までは2本先取の3試合先取。負けたほうは途中でキャラ変えしてもいい。

1回戦の敗者32名で敗者トーナメントが行われ、その勝者16名と勝者16名が2回戦の敗者16名と闘う。これを繰り返して勝者組の決勝で負けた人と、敗者組の優勝者が闘い、その後最終決戦となる。

昼食時にはピザが振る舞われ、勝敗も受付への自己申告性。場所決めも話し合いですんなり決まっていた。国民性の違いか、形式的な日本と比べてずいぶんフランクである。

そしてベスト16が決定したところで1日目は終了。



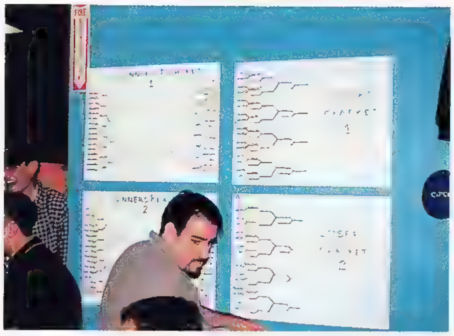
大会特有の熱気はどこも一緒。でも立ちっぱなしで疲れない？

決勝トーナメント優勝はV-リュウ

上位のキャラクターにはダルシムとリュウが多かったが、日本のようにV-ISM一色ではなく、各-ISMがばらけていた。他に元やロレントが少々。予選で多かったザンギエフは、このころにはすでにほとんどいなくなっていた。

決勝戦は4試合先取で、VリュウとZダルシムの闘い。リュウ側は初め手の内を見せたくないためかX-ロレントを使用。だが次第に対応され始め、Z-リュウを経てV-リュウを引きずり出される。

しかし使い慣れたキャラに変わってからは順当に勝利。結果4-2で、リュウを使うアレックス・ヴァイエイ君（20）の優勝が決まった。



受付前に張られたトーナメント表。右側が敗者トーナメント。

ここで梅原君が暖気も兼ねて野試合に参加。このとき大きなUSAコールが巻き起こる。強いアウェイの風を感じながら、しばしの時を経て遂に日米決戦が始まった。



国内ZERO3の雄、梅原君が試運転。一同の視線が集まる。

手に汗握る展開 日米決戦の行方は…

試合形式は3本×2試合先取。あちらでは日米決戦というよりは、大会の一イベントとして捉えられていた模様。

いよいよ対戦開始。梅原君は当然V-豪鬼、ヴァイエイ君もV-リュウを選択。余談だがALPHA3では豪鬼が「アクマ」になっている。

事前の予想に反して梅原君は苦戦し、1試合目をあっさり落としてしまう。ギャラリーからは大きな喝采が起きる。

そして2試合目もヴァイエイ君のオリコン、昇龍拳がきれいに決まって2本落としてしまう。まさかこのまま…と思ったときに反撃が始まった。

拮抗した内容ながら3本取って2試合目は梅原君がモノにし、波に乗ってきたのか3試合目は危なげなく勝利。2-1で晴れて梅原君が日米決戦の勝者となった。ギャラリーからは惜しみない拍手が送られ、その後行われた組み手も大盛況。梅原君は豪鬼やガイ、元などを使ったが、中でもガイの魅せる動きに場内が沸いた。感激のあまり泣き出してしまう女の子もいたほど。

伯仲した内容で無事終了した日米決戦。言葉は通じなくてもゲームを愛する心は一緒。これからもいろんなゲームでこういう世界規模の大会が行われることを期待したい。



闘い終わってがっちり握手。「次は負けないさ」とアレックス。

アメリカ大会優勝者 Alex・Valle（アレックス・ヴァイエイ）



LA近くのウエストミンスター出身のフリーライターで、ゲーム誌で攻略記事などを書いている。E3でのストEX大会や大規模なZERO2大会などでも優勝しており、アメリカでは非常に有名なゲーマーの一人として知られている。年齢は二十歳。

TVでも放映されたぞ！

11月22日、PM11：45から約1時間、この大会の模様が放映された。内容は国内大会がメインだったが、日米決戦の様子もしっかり収録されていた。実はこの番組、ゲストコメンテイターとして、ゲーメストからなんと石井ぜんじ編集長も参加していたのだ。



石井編集長の勇姿を見よ。ザ・編集長とはわけが違うぞ。

梅原くん凱旋記念インタビュー

アメリカの実力とは?

渡米中はほとんど話す機会もなかったので帰国後改めてインタビューしてみました。アメリカ人の実力は?

P・鈴木 実際にアメリカで対戦してきて、レベルやプレイスタイルなど日本と大きく異なる点はあったの?

梅原 プレイスタイルに大きな変化はないんだけど、技術が足りないせいか闘い方は地味だったかな?アメリカ人はハデなことが好きだけど手が付いていかないのか、動けていなかった。その分シビアな闘い方だったかな。

P・鈴木 じゃあ全体のレベルとしてはそれほど高くはなかったんだ。

梅原 まあ、最初からレベルは期待していなかったから。テクニックとかで日本と違う部分が見たかったんだけど特に見られなくて残念だった。

P・鈴木 全米大会優勝のアレックスくんは?かなり強かったって聞いているんだけど?

梅原 アメリカに行く前に、最初の予想では「きっと強いやつはいないだろうな」とみんなで話していて、もしいたとしても、それは強いんであって、「巧い」っていうことはないなと思っていた。単純な読み合いで大会を勝ち上がったとしても、それは駆け引き上のことで巧い人間はいないだろうって。

で、実際にいって見てみたら、やるべきことは全部やっていた。完璧だった。逆に知らないようなこともやっていて…。読み合いに関しても問題ないというよりはむしろ凄く対戦しているなって。(アレックスが)アメリカ大会で賞金がかかっているにもかかわらず、最初はサブキャラ使って決勝でもギリギリまでサブキャラで自分の手の内を見せずに闘っていて、すごく日米対決を意識していた。そういう「勝ち」に対する考え方がすごいなって。

P・鈴木 アメリカ人の中ではアレックスは頭一つ抜けていたのかな?

梅原 そうだね、ハイスコアとかは1人用だから外国にすごい人がいても驚きはしないけど、対戦は人がいないと発展しないから、それを考えるとあの周りのレベルであの実力はすごいなと。

P・鈴木 アレックスが勝って当然だったのかな?

梅原 全米大会の決勝は自分のプレイスタイルを隠していたからか、かなりきつそうだった。だからその闘い方を見ていても全然負ける気がしなかったから緊張もしなかった。

でも日米決戦でいきなりプレイスタイルが変わったからこれはどうしようかなって。逆に言えばすごく変化していたから対応はできた。これが「何となく負けている」とかだったら危なかったかも。何となくってのは要は対策が立てられないってことだから。

2試合目は攻め方がわかったからこれは楽勝だなって思っていたらまたスタイルを変えてきて2本先に取られて危なかったな。

スクープ!

アツイ夏はまだ終わらない!!

「ストリートファイターZERO3」に最後の隠しフィーチャー発覚

文:FRS-N.O

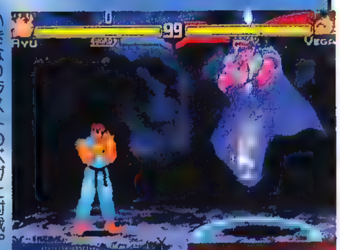
すでにZERO3はバイソン、ユーリ、ユーニ、そして隠しの特殊I-SMといった隠し要素が公開され、もうシークレットの全貌は明らかになったものと思われていた。しかし、隠しはまだ存在していたのだ!!

最後の隠しとは、「ファイナルバトル」、「サバイバルモード」、「ドラマティックバトル」の3つのモード。すべて、前作「ストリートファイターZERO2ALPHA」までに存在した隠しフィーチャーをトレースしたものとなっている。

●ファイナルバトル
I-SM決定時に「スタートボタン+小P+中K+大P」を押し続ける

このモードは、いきなり最終面のファイナルベガと闘えるというモードだ。手っ取り早くラスボスと闘いたいという人や、いろいろなキャラのエンディングを見たいという人にピッタリのモードだ。

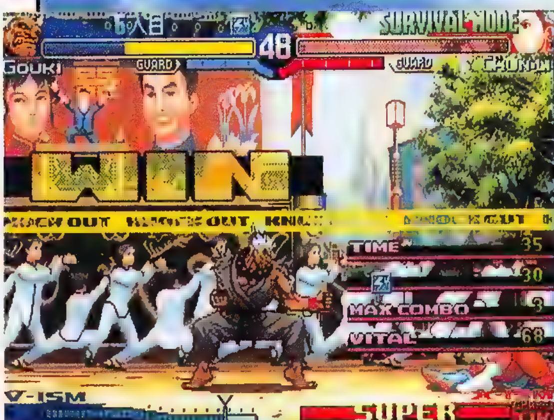
ただし、このベガに負けると自動的にバッドエンディングになってしまうので注意。



いきなりラストのベガと対戦。いわゆる、これまでの「豪鬼モード」のベガ版である。

●サバイバルモード
「小P+中P+大P」を押しながらプレイヤーセレクトに入る

全27人と闘えるモード。1本先取でステージをクリアするごとに、その対戦内容に応じて残体力の回復が行われるという生き残り戦だ。



全27人と闘う生き残り戦。何人目と闘っているのかは、画面左上に表示される。

●ドラマティックバトル
「小K+中K+大K」を押しながらプレイヤーセレクトに入る

ストZERO2ALPHAで大好評だったドラマティックバトルが、ZERO3にも搭載されていた。今回は全6面で構成されており、相手キャラは固定だ。誰が何人目にくるのかはプレイしてからのお楽しみ、ってことで。

このモードは「プレイヤー2人VSCPU」という変則戦の形式をとっており、プレイヤーが1人なら相棒はコンピューターが操作してくれる。もちろん2人同時プレイも楽しめ、このときは「プレイヤー2人VSコンピュータ戦」となる。

1人でドラマティックバトルをプレイする場合は、リュウをセレクトしたら相棒はケンで「親友コンビ」、ザンギエフとR・ミカの「プロレスラー同盟」などといったそれぞれ「ストーリー的に縁のある組み合わせ」が選ばれるのでいろいろと試してみよう。



ドラマティックバトルはZERO3にも存在した。1人プレイ時はストーリー的に関連のあるキャラが相棒に選ばれるぞ。

プレイする前に

これらの隠しを出せるようにするには、タイトルロゴ画面の背景が「薄い水色」になっている必要がある。その前段階の「薄い青色」状態の基板を見つけたら、はじめに「スタートボタンを押したままにしてプレイヤーセレクトに入る」という儀式を行う。

これは初めての入力前のみに必要なものなので、過去に誰かがその基板で隠しモードをプレイしていればこの操作の必要はない(次回からは「薄い水色」になるので)。

この隠しフィーチャーは、早い店なら本誌の発売あたりからプレイ可能となる。近所のお店をチェックしておこう。

P.S.GAMEST Q&A G →ただ、筐体は運搬と搬入が大変ではあるね。あと中古の度合いにもよるけど、モニターの劣化も心配。だけど、STGをやるのにどっちが有利かってことは特にないと思う。いつも言うことだけど、自分の好みで選んでみて。悩んで考えて選ぶのがまた楽しいから。(マウント)

第17回 ゲーメスト杯争奪 サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

決勝大会リポート

98・11・5(Sun) in 竹芝ニューピアホール

夏の予選大会代表者が一堂に集まり、日本一のサイキッカーを決定する「第17回ゲーメスト杯争奪　サイキックフォース2012」決勝大会が、いよいよ行われた。熱戦に次ぐ熱戦となった本選の模様をリポートする前に、まずはイベント満載となった大会の1日を、ダイジェストで見てもらうことにしよう！

■リポート：田渕健康

CHECK①(8:00～10:30) ニューピアホール 朝の風景

浜松町・竹芝ニューピアホールは、朝から異様な熱気に包まれていた。そう、ついにやってきたのだ、第2次超能力大戦の最終決戦の日が!

ついにこの日がやってきた！



8：50、開場！選手、ギャラリーが怒号と共に入場を開始する。



入場開始後の受付付近。鼻息荒い選手たちが闘志剥き出しに襲いくる。



会場はゲーメスト杯でお馴染みのニューピアホール。ここで数々のゲームの大会が行われ、幾多の名勝負が生まれることとなった。



大会のオープニングイベントは、ZUNTATA J.A.M.(ジャンキーズ・アズ・マシーン)のライブで幕を開ける！いきなり超盛り上がる！



全国から詰めかけたキッカーたち。朝早くから来てくれてどーもありがとね。



日本一サイキッカーは、GMSP君に決定!

店舗：タイトーイン大野台（神奈川）

キャラ：バーン

詳報は次ページへ!



参加104チームの中から、見事頂点に輝いた彼ら。「初心者をいじめるプレイヤーを許さない！」が信条の、優秀な精鋭たちだ！



こーじ山下が念じて引き当てるカードと同じものを当てるという試練だ！



⬆拾身



大会の司会を務めたのはタイトー広報担当の白丸さん。そして、アライアンス審判長のこーじ山下＋晒し者が1名。

CHECK②(10:30～12:00) アライアンス大会

「3人1組の変則サバイバル」と銘打たれて開催された「サイキック・アライアンス」大会。企画立案のこーじ山下により、次々と課せられる難題と試練！参加全104チーム（計412人）の中から果たして、生き残るのはどのチームだ!?





サイキックはサイキックでも、PS版「パズル大戦」対決とはこれいかに？



その名も「新生カルロに投げられたい」チーム。カルロ大好き女性3人組の彼女たちは「死に場所はカルロの股の間」が合言葉。



残り4チームになったところで、いよいよ2012使用による3on3戦を開始！



参加100チームに課せられた最初の試練は「じゃんけん」！ここで負けるわけには…。



大盛況！イベントブース



会場限定の「シールでちょ！」も設置。また、場内スクリーンでは、ドリームキャスト版PF2012のプロモーションビデオも公開されていたのだが、まだ誌面公開は不可。発表をお楽しみに。



大会用にオリジナルグッズも多数用意！今号のプレゼントにも同じモノが！

CHECK③（12:35～15:30）
G杯本選開始！

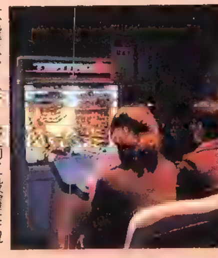
全国の店舗予選を勝ち抜いてきた強者たちの宴が、ついに幕を上げる！8つのブロックから勝ちあがってくるのは、果たして誰か⁉



選手宣誓は、G−Model神保町店代表の平八重　諭君。



決戦を前にして、選手たちを大会独特の高揚感が支配する！



本選は、ステージ前に設置された8台のテアトロ筐体を使用。



試合の実況をするAVブース。編集長も解説に加わる。



今回の大会は、女性陣の健闘が大いに目立った。

CHECK④（15:30～16:00）
声優トークショー

PF2012でキャラの声を担当している声優さんをお招きして、愉快なトークコーナーが開催されたぞ！



当日はこのために特別台本が用意されたのだ！豪華！



レジーナ役の、福島おりねさん。「墜ちろ～！」の声に拍手喝采！



カルロ役の、中村大樹さん。お兄さんの生の声が聴けて大満足！



刹那役の、酒井哲也さん。とってもいい人でした。

CHECK⑤（16:00～17:00）
白熱のベスト8戦

ついにベスト8が決定し、決勝トーナメントがスタート！各人の闘いの模様は次ページから解説しているぞ！



さすがにベスト8ともなると、一戦一戦がまさに天王山！



席はジャンケンで。これが運命の別れ道になることも⁉



ステージ上に揃った8人のサイキッカー！

CHECK⑥（17:00～17:30）
表彰式

長かった闘いも終わり、入賞者たちが讃えられていく。



アライアンスのベスト3にはメディアボックスを贈呈



優勝者のGMSP君には、2012基板＋筐体＋DC版ソフト目録が贈られた。



大会入賞者の皆さん。素晴らしい闘いを見せてくれて、本当にありがとう！

CHECK⑦（17:40～18:00）
グランドフィナーレ

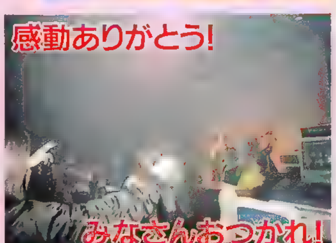
大会最後を飾る、謎の集団踊り（セレモニー）をキミは体感したか？



白丸さんの「レッツダンシーン！」の声と共に、突如としてダンサーが出現！何だ、何だ～？



これこそ、タイトー名物（？）「タイトーダンス」！会場を巻き込んで、一大セレモニーへ！



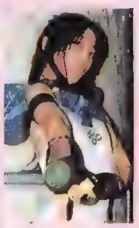
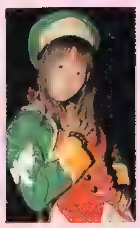
最後はスタッフ、観客も一緒に踊り出し、感動のフィナーレを迎えた。みんないい人ばかりだ。



当日、タイトーさんがヒソカに用意したコスプレイヤーの皆さん。



楽屋裏で繰り返される謎の舞踏練習。これこそが「戦慄の伏線」だった！

会場にきていたコスプレちゃんを一部掲載。みんな気合入ってたぞ！

大会データから見るあれこれ

全13キャラがしのぎを削ったG杯本戦。ここでは、全試合のデータから何が読みとれるかを考えてみよう。

担当：酉之字元帥

まずは、下の表を見てみよう。この表は、G杯本戦で行われた全試合の結果をまとめたもので、特定のキャラ同士の組み合わせの試合数、勝率、参加人数などを読みとることができる。

総合勝率について

下の表の中で最も気になるのが「一体どのキャラが最も強かったのか?」を表す総合勝率だが、実はこのデータ、鵜呑みにするのは危険である。総合勝率は、勝ち試合数を総試合数で割ったものを表記してあるが、総試合数が少ないものについては、統計学的に信用度が低いものとして考えたほうがいいだろう。

実際に、試合数が少なかったキャラとしては、カルロ・レジーナ・ガデスの3キャラが挙げられる。中でも、カルロについては、G杯の全試合を通して1勝しかしなかったことが響いて、総合勝率としては残念な結果になってしまった。ちなみに、カルロに対する編集部の評価は「最強クラスのキャラではないものの、決して弱いキャラではない」というものであることを付け加えておく。

最強の座はバーンに!

さて、今回総合勝率が最も高かったキャラはバーンであるが、51戦34勝、勝率66%という数字は、不特定多数のプレイヤーが参加する大会としては驚異的である。特定の戦術が強い印象を与えるキャラではないだけに、ショットやクイックダッシュといった基本性能の高さを十分に生かせるだけの力を持ったプレイヤーが多かったことが、これだけの勝率を生み出す原動力になったことは否定できない。

また、バーンの対抗株として台頭してきたキャラが、玄信である。このキャラは、隙の少ない連炎符を追いかけ、殴りのリスクを軽減するスタイルが主戦術となるが、サドンデスが多くなり、それほど勝率は上がらないだろうという編集部予想を裏切って、堂々の勝率2位である。玄信使いのプレイヤーには、素直に拍手を送りたい。

その他のデータ

最後は、勝率以外のデータを見ていくことにしよう。

まず、今回の大会は、女性の本戦参加者が多かったことも注目に値する。実際に本戦に参加した女性の人数は29人で、これは全参加者の2割弱に相当する。さらに特筆すべきは女性エミリオ使いの人数の多さで、エミリオのキャラ人気の高さがうかがえる。

これに対して、参加人数の面では、レジーナが意外なほど少ないことも不可解である。本戦のベスト8まで残っているキャラで、ここまで参加人数が少ないキャラは例がない。

最後に、エミリオと並ぶキャラ人気が予想されたウォンだが、実はこのキャラ、エントリー数は非常に多かったが、大会当日の出席率が非常に悪いキャラであった。どうやらウォン使いには、実際のウォンと同じく、人を欺くことが大好きな人が多そうだ。

〈ベストキャラクター賞〉

■バーン
GMSP　君（神奈川）

■玄信
ソウサ　君（東京）

■ゲイツ
関根一利　君（神奈川）

■パティ
サル　君（大阪）

■ウォン
斎藤　君（神奈川）

■レジーナ
戦慄のレッド　君（東京）

■ウェンディー
山本広吉　君（北海道）

■エミリオ
ラナティス　君（大阪）

■マイト
紫月　君（埼玉）

■キース
えび　さん（東京）

■刹那
はらしょー　君（神奈川）

■ガデス
K" G" C-SPS　君（神奈川）
（カワサキジークラッシャーズ）

■カルロ
Lisp　君（愛知）

どのキャラが一番強かった?

ゲーメスト杯「サイキックフォース2012」決勝大会　キャラ別全戦績データ一覧

	バーン	玄信	ゲイツ	パティ	ウォン	レジーナ	ウェンディー	エミリオ	マイト	キース	刹那	ガデス	カルロ	総合成績	勝率	参加人数と男女比
バーン		60%（5試合）	67%（3試合）	50%（6試合）	67%（3試合）	100%（2試合）	60%（5試合）	43%（7試合）	60%（5試合）	100%（4試合）	75%（4試合）	100%（1試合）	100%（3試合）	33勝16敗	66.7%	19人（男16女3）
玄信	40%（5試合）		0%（1試合）	100%（1試合）	67%（3試合）		40%（5試合）	83%（6試合）	100%（2試合）	0%（1試合）		100%（2試合）	100%（1試合）	17勝10敗	63.0%	10人（男10女0）
ゲイツ	33%（3試合）	100%（1試合）		50%（4試合）	40%（5試合）	0%（2試合）	50%（2試合）	71%（7試合）	100%（3試合）	100%（4試合）		100%（1試合）		20勝12敗	62.5%	11人（男11女0）
パティ	50%（4試合）	0%（1試合）	50%（4試合）		100%（1試合）		100%（1試合）	75%（4試合）		50%（2試合）	50%（2試合）			11勝8敗	57.9%	8人（男8女0）
ウォン	33%（6試合）	33%（3試合）	60%（5試合）	0%（1試合）		33%（3試合）	50%（2試合）	67%（3試合）	67%（6試合）	67%（3試合）	100%（1試合）	100%（2試合）	100%（2試合）	21勝16敗	56.8%	18人（男18女0）
レジーナ	0%（2試合）		100%（2試合）		67%（3試合）		0%（1試合）	50%（4試合）	100%（1試合）					7勝6敗	53.8%	6人（男3女3）
ウェンディー	40%（5試合）	60%（5試合）	50%（2試合）	0%（1試合）	50%（2試合）	100%（1試合）		33%（3試合）	50%（2試合）	100%（1試合）		100%（1試合）		12勝11敗	52.2%	11人（男10女1）
エミリオ	57%（7試合）	17%（6試合）	29%（7試合）	25%（4試合）	33%（3試合）	50%（4試合）	67%（3試合）		40%（5試合）	60%（5試合）	100%（1試合）	50%（4試合）	80%（5試合）	25勝29敗	46.3%	28人（男20女8）
マイト	40%（5試合）	0%（2試合）	0%（3試合）		33%（6試合）	0%（1試合）	50%（2試合）	60%（5試合）		50%（4試合）	67%（3試合）			12勝19敗	38.7%	19人（男16女3）
キース	0%（4試合）	100%（1試合）	0%（1試合）	50%（2試合）	33%（3試合）		0%（1試合）	40%（5試合）	50%（4試合）		100%（2試合）	0%（1試合）	100%（2試合）	11勝18敗	37.9%	20人（男17女3）
刹那	25%（4試合）			50%（2試合）	0%（1試合）			0%（1試合）	33%（3試合）	0%（2試合）		50%（2試合）	100%（2試合）	6勝11敗	35.3%	11人（男8女3）
ガデス	0%（1試合）	0%（2試合）	0%（1試合）		0%（2試合）		0%（1試合）	50%（4試合）		100%（1試合）	50%（2試合）			4勝10敗	28.6%	10人（男9女1）
カルロ	0%（3試合）	0%（1試合）			0%（2試合）			20%（5試合）		0%（2試合）	0%（2試合）			1勝14敗	6.7%	14人（男11女3）

秋のイベント大祭り!

本選ベスト8 決勝トーナメントリポート

担当：RED

このページでは、午前中の予選を勝ち抜いたブロック代表8名による、決勝トーナメントの模様をリポートしていこう。

各ブロックの代表、使用キャラは、左のトーナメント表にあるとおり。ブロック代表8名の使用キャラクターを見てみると、バーンが2名いるほかは、すべてキャラが散っているのが印象的だ。このゲームのバランスの良さが感じられる。

では、各試合を振り返ってみよう。

優勝 GMSP（バーン）

2位 関根一利(ゲイツ)　**3位 ソーサ(玄信)**

- GMSP（バーン）
- 戦慄のレッド（レジーナ）
- 斎藤（ウォン）
- ソーサ（玄信）
- ラナティス（エミリオ）
- 放火インコ（バーン）
- 関根一利（ゲイツ）
- 山本広告（ウェンディー）

1回戦

1回戦第1試合は、ウェンディー使いの山本広吉君VSゲイツ使いの関根一利君の闘い。

この試合は、関根ゲイツ得意の、コーナーでのGクラッカー・ラッシュが決め手となり、関根君が2本連取した。

2ラウンド目はウェンディーはほぼ無傷、ゲイツ瀕死の状態から、Gクラッカー（反射から直撃）↓強↓プラズマカノン↓パイルバンカーというすごい連続技を決めて、大逆転を見せてくれたぞ。

1回戦第2試合は、バーン使いの放火インコ君VSエミリオ使いのラナティス君の闘い。

シーカーレイを警戒する意味もあってか、バーンはひたすらエミリオを追い回し殴りかかる展開に持ち込んだ。エミリオには苦しい展開となり3ラウンド目で瀕死の状態まで追い込まれたが、シャイニングアローのカウンターから回避バリアを狙ってバリアブレイク、の連携が決まり、ラナティス君が接戦を制した。

1回戦第3試合は、玄信使いのソウサ君VSウォン使いの斎藤君の闘い。

1ラウンド目は戒めの洗礼がザクザク当たって、あっという間にウォンが取ったものの、2~3ラウンド目は玄信がペースを取り戻し、危なげなく玄信が勝利した。玄信使いのソウサ君は、ダッシュ投げを通常移動の下がりでかわす、といった渋いテクもきっちり使いこなしていたぞ。

1回戦第4試合は、レジーナ使いの戦慄のレッド君VSバーン使いのGMSP君の闘い。

マスターオブファイヤー同士の対決となったこの試合は、バーンがアッという間に2本連取。GMSP君は新宿バーンの異名を持つ、サイキック業界では有名な実力派プレイヤー。圧倒的な強さを見せつけての勝利だった。



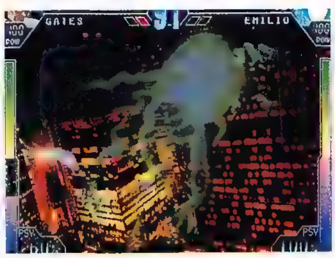
本選では、玄信使いの上手なプレイヤーが多かった。

準決勝

準決勝第1試合は、ゲイツ使いの関根君VSエミリオ使いのラナティス君。個人的には、今大会ベストバウトではないかと思えるのがこの試合。

ラナティス君は、壁際でのスタンコレダーも簡単にはくらわず、ダッシュ強↓プラズマカノンにも回避バリアをきっちり取る場面もあったりと、ディフェンス面でも魅せてくれた。関根ゲイツ必殺のGクラッカー・ラッシュもほとんどくらっていなかったぞ。

大きな連続技が入ることもあまりなく、お互い少しずつダメージを取り合う緊迫した試合展開だったが、3ラウンド目のラスト4秒、壁際のスタンコレダーという必殺パターンでゲイツがフィニッシュ。



白熱した試合だった関根ゲイツVSラナティス・エミリオ

本当にどちらが勝ってもおかしくない好勝負だった。

準決勝第2試合は、玄信使いのソウサ君VSバーン使いのGMSP君の闘い。1ラウンド目はあっさりバーンが取ったものの、2ラウンド目はかなりの接戦となった。タイムアップ寸前で、最後は玄信の「コンボ↓回避バリア狙いのバリアブレイク」をバーンがしっかり通常ガードし反撃。残りタイム0で玄信がKOされてしまった。

敗れてしまったソウサ君だが、2ラウンド目はかなりいい勝負をしていただけに、3ラウンド目までつないでほしかった。残念！（このあとの3位決定戦はソウサ君が勝利）

決勝

そしてついに決勝戦。ゲイツ使いの関根君VSバーン使いのGMSP君の対決となった。決勝戦は3試合のうち、2試合先取というルールだ。

1試合目、ゲイツは得意の攻めを展開できる状況が作れず、GMSP君にあっさりと2本先取を許してしまった。

2試合目。1ラウンド目は、PSYインパルスの入力ミスか、バーンがくらわなくていいスタンコレダーをくらってしまう場面があり、ゲイツが1本先取。

2ラウンド目はバーンが取り返し、優勝へリーチがかかった3ラウンド目へ突入する。

ゲイツはなかなか得意な攻めパターンに持ち込めないままリードされていく。

ラウンド後半、ゲイツはGクラッカーを投げた直後にバーニングトレイルをバリアガードし、バーンをGクラッカーの爆風のなかに押し込む、という見せ場を作り、ここでかなりのダメージを奪った。

しかし、この直後に弱↓弱↓強のコンボが決まりバーンが勝利、GMSP君の優勝が決定した！



決勝がこの組み合わせになることを誰が予想できただろう。

石井ぜんじの G杯総括

サイキックフォース2012の対戦は非常に独特の駆け引きがあるのが特徴である。奥の深いゲームなのだが、実際に全国からプレイヤーを集めてみたらどうなるのか?というのは非常に興味があった。

実際にフタを開けてみると、やはり上位に残ってきたのは名だたるうまいプレイヤーであった。ほとんどサドンデスにもならず、キャラも分かれ、このゲームの対戦の面白さが改めて証明されたと思う。

上位には東京の新宿を中心とする有名プレイヤーも多く残ったが、札幌や大阪のプレイヤーも上位に進出し、それが盛り上がりにつながった。地方では正直いってなかなか対戦相手を探すのが難しいゲームだけに、よくここまで精進したものだと思う。女性プレイヤーにも期待したのだが、うまいコスプレウェンディープレイヤーがブロック決勝で敗れるなど、上位進出を逃したのが惜しかった。

エミリオ・玄信など特殊な布石キャラか、追い回す基本キャラかという闘いも興味深かった。決勝に残ったのは独自の戦法を作り上げたゲイツと、サイキックフォースの根本のゲーム性を知り尽くしたバーンとの対決。結局バーンが優勝したわけだが、戦いの本質構図自体に対戦ゲームの本質がかいまみえて、個人的には非常に面白かった。



電車でGO!ファン感謝イベント

ミステリートレイン 電車でGO(号)!で行く スペシャルツアー ルポ

アーケードゲームのイベントとして、かつてこれほど夢のある企画があっただろうか？
実在の鉄道路線を使い、行き先不明の特別列車「電車でGO（号）！」が出発進行！
実際に乗車した者しかわからない、その走行ルートと秘密の目的地を、ここに独占公開！

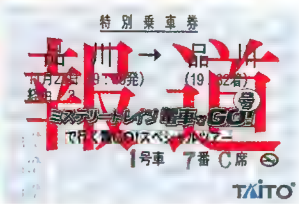
リポート：こーじ山下

JR全面協力！ゲームの世界が現出

平成10年11月22日(日)。参加者にとって、これほど待ち遠しい日があっただろうか？

実在のあらゆる鉄道路線を使い、行き先不明、走行ルート不明の電車で旅に出る…。題して、〝ミステリートレイン「電車でGO（号）！」で行く、スペシャルツアー〟が遂に催された。

今年の夏から、新聞、雑誌を始め、全国のゲームセンター等で参加者を募集したところ、なんと7000名もの応募があったこのイベント。我がゲーメストからは、編集部一の電GOーマニア・こーじ山下が、この貴重なツアーを体験ー惜しくも参加できなかったという人のために、ミステリートレイン「電車でGO（号）ー」の走行ルートから目的地、そして数々の車内イベントまで、できるだけ紹介していこうと思う。



座席券をも兼ねているツアー参加証。なかなか粋な演出に、乗客も大喜び！

予測不能！秘密の貨物線走行

参加者100名は、午前9時にJR品川駅に集合。今回の「電車でGO（号）ー」の車掌を務める、電車ものまね名人・立川真司氏の挨拶と共に、一路発車ホームへ。

ホームに下りると、そこには普段あまり見かけないオレンジ色の列車がすでにスタンバイ。車両は165系という特別列車で、窓のサイズが通常の特急列車よりも大きいのがミソ。運転席が2階にあるため、先頭車両と後部車両から前方や後方の眺望が楽しめるのがポイントだ。

先頭車両には「電車でGO（号）ー」のヘッドマークが、乗車口の上の行き先表示板には「？」経由の文字が…。参加者の皆さんは、すでに出発前から興奮状態だったのは言うまでもない



先頭&最後尾車両が展望席になっているので、見晴らしも抜群ー

さて、いよいよ出発。まずは横須賀線を走行し、横浜方面と走っていく。途中の新鶴見信号場でいきなり停車。ここから様々な車内イベントを行い、ピクニック気分で列車は進んでいく。

さらに列車は横浜臨港貨物線へと移動。車窓からシーバスが巡航する横浜みなとみらい地区を間近に眺めることができ、もう大感激！

従来ではまず味わえない貨物線の走行は、まったくもって予想外だった。さすがはミステリートレイン。でも、こんな嬉しい仕掛けだったら、いくらでも大歓迎だ。

目的地はJR大宮工場!?

根岸線で、横浜ベイエリアの風景を堪能したあとは、大船から東海道本線へ合流。目的地はズバリ「伊豆方面」と予測していた私だったが、茅ヶ崎駅で緊急停車&品川駅方向へと逆戻り…!?ハテ、いったいどこへ？

この間、車内では昼食タイム。列車で食事といえばやっぱり駅弁がつきものだが、ここで登場してきたのは、なんと**特製「電車でGO（号）！」弁当**ーこの徹底したサービスぶりには、本当に頭が下がります。

このあと、東海道・武蔵野貨物線から東北線へと入り、



これが特製「電車でGO（号）！弁当」。とっても美味しかったです、ハイ。

大宮駅で停車。ここで初めて列車から下車し、乗客全員は**目的地・JR東日本大宮工場**へ移動。工場見学を通じて、改めて電車の偉大さ、そして歴史の重みを知る…。



大宮工場では、電車の設計過程を間近で目撃。こんなに大きかったとは…。

帰路もやっぱり行き先不明!?

工場を見学したあとは、まっすぐ終点品川駅へ向かうのかと思いきや、そこはやっぱりミステリートレイン、武蔵野線→常磐線→新金貨物線→総武線と、華麗な身のこなしで路線を移り変えていく。

帰路は、車内でのイベントも充実ー各車両に設置されているモニターを通して、開発者の菊池さんによるトークショー、クイズ大会、プレゼント大抽選会、立川さんの電車ものまねライブと、とにかく盛り沢山ー乗客をまったく飽きさせることなく、列車は進む。



車内イベントで大いに盛り上がった、開発者トークショー。

やがて総武線から中央線を走行し、最後はゲーム登場の山手線を走行。列車の外観の珍しさに加えて、日曜日の夜ということもあってか、津田沼駅や新宿駅停車時には、ホームにいた多数の人々が、珍しそうに車内をのぞき込むという光景が見られた。

そして午後7時32分。列車は終点品川駅に無事到着。計10時間にも及ぶ長旅だったが、時間の長さをまったく感じさせないほど、楽しいイベントだった。

鉄道業界に多大なる貢献を果たした電GOーならではのイベントだったこのスペシャルツアー。2回目のツアーの早期実現を切に望みます。

ミステリートレイン「電車でGO(号)!」 主なイベントスケジュール

9：20	出発式
9：30～	「電車でGO（号）！」をバックに、記念撮影
9：49	品川駅出発
10：10～	新鶴見信号場で展望タイム
10：40～	クイズ大会
12：00～	茅ヶ崎駅停車時に昼食タイム 電車でGO（号）！弁当を食する
12：20～	PS版「電車でGO！2」体験プレイタイム
14：20～	目的地・JR東日本大宮工場見学 ※このイベントのみ、車外にて行う
17：00～	開発者トークイベント
18：00～	プレゼント大抽選会 立川真司・電車ものまねライブ
19：32	品川駅到着

P.S.MESSAGE G こーじ山下さんの質問がタイミング良すぎて超新星のページ読みながら大笑いしてます（私も同じ…)。G杯おつかれさまでした。行けませんでしたがリポート楽しみです。／福岡県　P.N.マイトラブ　杉瀬さん　◆というわけで、今回のリポート記事はいかがだったでしょうか？皆様の←



スペシャルツアー総括



「バスツアーのように、電車にもこんな旅行ツアーがあったらいいのに…」というのが率直な感想です。お堅いイメージのあるJRさんが、ここまで夢のある楽しいイベントを実現させてくれたのも、ひとえに電GO！というゲームのおかげです。タイトーさん、そして電GO！、本当にありがとう！

鉄っちゃん必見！ 走行区間全行程

品川出発→（横須賀線）→新鶴見信号場停車→鶴見→（横浜臨港貨物線）→東高島信号場停車→桜木町→（磯子線）→大船→（東海道本線）→茅ヶ崎停車→（東海道本線）→戸塚→（東海道貨物線）→新鶴見信号場停車→（武蔵野貨物線）→府中本町→（武蔵野線）→西浦和→（連絡貨物線）→（東北本線）→大宮停車＜※一旦降車して、JR東日本大宮工場見学＞→（連絡貨物線）→武蔵浦和→（武蔵野線）→南流山→（連絡貨物線）→松戸→（常磐線）→金町→（新金貨物線）→新小岩操車場→（総武線）→津田沼停車→（総武線）→御茶ノ水→（中央線）→新宿停車→（埼京線）→恵比寿→（連絡貨物線※山手線と併走）→品川到着

※「どこか遠隔地に向けて走行するのでは？」という大方の予想に反し、主要路線の間隙を突きながら関東圏をグルッと1周するというルートとなった今回のスペシャルツアー。その大きなポイントとなったのが、通常走行不可能な貨物線区を大いに利用した点だ。まさにミステリートレインならではのルートといえよう。

P.S.MESSAGE G →感想をお待ちしております。あと、超新星のコーナーも、今回をもって無事終了。半年に渡る特訓の甲斐あって、なんとか超新星にはなれたかなぁと思っているのですが、サイキック道はまだまだ深いようです。ファンの皆さんともども、今後も精進していきます。（こーじ山下）

GUNBIRD 2 ガンバード2

難関のステージ4攻略を中心に、今回も攻略に役立つ情報が満載の「ガンバード2」。読者の要望にもガンガン応えていくつもりなので、応援ヨロシク！

担当：チームGB2

ランダム面で稼いでみよう!!

5面から先に進めず、ややマンネリ気味の諸君！その状況を打破するためにもランダム面で稼いでみてはいかがかな？

担当：KMT

大幅スコアアップのカギは金貨ボーナスが握っている！

ガンバード2で入る点数というのは、主に金貨ボーナス、道中の敵、ボス、ボーナスキャリーの出す宝石、ショット最強時に回収するPアイテムによって構成されている。左の円グラフは、これら5つの項目がランダム面で獲得できる点数のうち、どのくらいの割合を占めているかを示したものだ。

全体の約4割を占めている金貨ボーナスは、もっともプレイヤーによって差が出る部分。確実に金貨を2000点で回収しているプレイヤーとそうでないプレイヤーとでは、ランダム面終了時の点数に20万点近い差が出るほどだ。

現在ランダム面終了時の点数が25万～30万という人は、まずは金貨を確実に2000点で回収し、チェインボーナスをつなげることを心がけるようにしよう。ある程度こなせるようになれば、これだけでランダム面終了時の点数が35万以上になるはずだ。

道中の敵の点数は、金貨ボーナスと違ってプレイヤーによる差はあまりでない（ワザと敵を逃す人なんていないでしょ？）。というわけで、これについてはあまり意識しなくてもいいだろう。

ボスの点数は、ボスについているパーツをしっかりと破壊しているかどうかで差が出てくる。しっかりとパターンを作れば、ボスのパーツを破壊するのはそれほど危険なことではない。いままでボスのパーツをすべて破壊していなかった人は、パーツをすべて破壊してからボスを倒すことを心がけよう。

なお、イギリス面と日本面のボス（2次形態）では、粘ることによってボスの出すザコで稼ぐこともできる。覚えておこう。

ガンバード2からの新ボーナス、ボーナスキャリーの出す宝石もプレイヤーによってかなり差が出てくる。隠し場所を覚えるのはもちろんのこと（各ステージの隠し場所については左ページ参照）、ボーナスキャリーの出す宝石の回収方法もしっかりとパターン化して、大幅スコアアップを狙おう。ほとんどの読者は今までボーナスキャリーを出さずにプレイしていたと思うので、これだけで5、6万近く点数が伸びるはずだ。

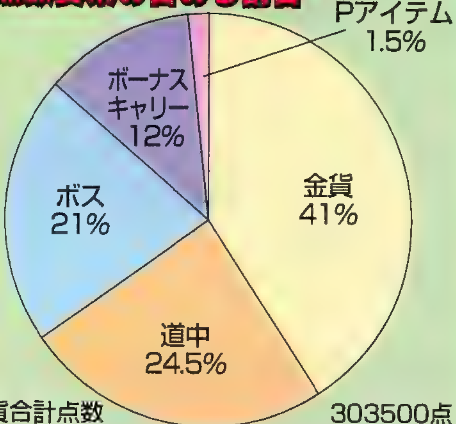
目指せ！ランダム面終了時45万オーバー

さて、ランダム面の稼ぎのポイントは左のページで説明するとして、ここではランダム面終了時の目標点数について話をしよう。

目標とする点数は、ズバリ45万～50万。ランダム面のステージ順や使用キャラクターによって多少の差は出てくるが、このくらいの点数を安定して出せるようになれば、かなり稼げているといえる。

また、この目標点数を達成できれば、**5ボス前に点数が60万以上になり、残機を1機増やすこともできる。**結果的に5面突破への近道にもなるので、目標点数を達成できるように頑張ってほしい。

ランダム面で獲得できる点数のうち各点数要素の占める割合



金貨合計点数	303500点
道中合計点数	183600点
ボス合計点数	157400点
ボーナスキャリー合計点数	92000点
Pアイテム合計点数	12000点
総合計点数	748500点

（ゲーメスト調べ）

全ランダム面稼ぎのポイントチェック!!

アメリカステージ

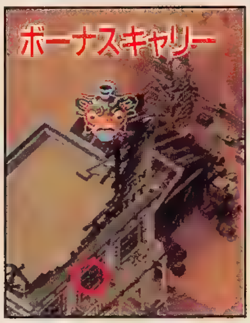
道中 54900点
ボス 31400点
金貨 26枚

すべてはサボテン砲台地帯にかかっている

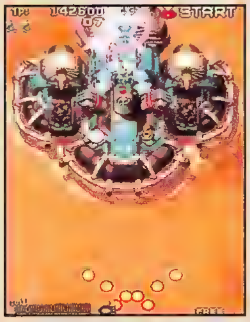
アメリカステージで最大のポイントとなるのは、なんといってもサボテン砲台地帯。サボテン砲台が出す金貨でどれだけチェインをつなげられるかで、点数が大幅に変わってくる。4、5個くらい金貨を逃してもいいから、確実に2000点で金貨を回収していくようにしよう。

ボス1次形態では、大赤弾を撃ってくるハッチ砲台を破壊するのを忘れてはいけない。左右の白弾を撃ってくる砲台を両方とも破壊したあと、ハッチ砲台が閉じているときに近寄り、接近攻撃を当てて破壊しよう。

2次形態では、ボスにトドメをさす直前に、残しておいた腕を破壊するようにすれば、両腕破壊後のキツい攻撃を避けずにすむぞ。



サボテン砲台地帯直前のこの場所（建物の中央の窓）に自機を重ねればOK。


ハッチ砲台が閉じているときを狙って、接近攻撃を当てるようにしよう。

日本ステージ

道中 43200点
ボス 40000点
金貨 13枚

獲得できる点数は低いがしっかりと稼ごう

日本ステージはランダム面中、最も獲得できる点数が低く、それゆえ些細なミスも許されない。稼ぐ人間にとっては、できればきてほしくないステージ。

金貨の枚数が少なく、稼ぎのポイントとなるようなところはほとんどないが、気をつけたいのはボーナスキャリーが出現する場所。宝石の回収に夢中になっていると、屋根砲台や小型機の撃ってくる弾にやられてしまうので、注意しよう（特に3面時）。

ボス戦では、2次形態で粘ってボスの出すザコ（300点×10機）で稼ぐことが重要。ボスはザコを2セット出したあとに自爆するので、2セット目のザコをすべて撃ったら、すぐにトドメをさすようにしよう。



屋根砲台の直前となるこの場所（画面右端の街灯）に自機を重ねる。


緑色の宝石は少しくらい逃してもいいが、青い宝石だけはしっかりと回収しよう。

イタリアステージ

道中 46200点
ボス 34800点
金貨 20枚

二兎を追う者は一兎をも得ず

イタリアステージのポイントとなるのは、ボーナスキャリーが出現する場所。ボーナスキャリーの出す宝石を回収しつつ、その付近の金塊をすべて回収するのはほとんど無理なので（不可能なわけではないが）、安定するなら、付近の砲台が出す金貨は無視して、ボーナスキャリーの出す宝石の回収に専念したほうがいいだろう。中途半端に金貨も宝石も回収しようとすると、かえって点数が低くなってしまうことになりかねないので、注意しよう。

ボス1次形態のところで出現する4枚の金貨は、ボスのパーツを破壊する前に下の2枚と上の2枚のうちどちらか1枚を回収する。残った1枚は、ボスのパーツ破壊後に回収するようにしよう。



オレンジ色の潜水艦が出現した直後のこの場所（画面左端の杭）に自機を重ねる。


安定するなら付近の砲台が出す金貨は無視。宝石の回収に専念しよう。

イギリスステージ

道中 39300点
ボス 52000点
金貨 18枚

ボーナスキャリーを出したあとの中型機をいかにしてさばくか？

イギリスステージでは、ボーナスキャリーを出したあとの中型機のさばき方が難しいが、左下の写真のように自機を前に移動させて接近攻撃を当てるようにすればOK。溜め撃ちの威力が高いキャラなら、宝石を2、3個出してから、中型機を狙って溜め撃ちを発射するようにしてもいいだろう。

ちなみに画面左側の金貨2枚は、移動速度の速いキャラなら、回収してからボーナスキャリーを出すことも可能。ただ、タイミングはかなりシビアなので、安定するなら無視したほうがいい（移動速度が遅いキャラはもちろん無視）。

ボス戦では、2次形態でボスの出すザコ（400点×6）を2セット撃ってから倒すことで、若干点数を伸ばすことができるぞ。



ステージ中盤、砲台が設置されている城壁のスミに自機を重ねよう。


実は、ボーナスキャリーに接触してもパワーダウンしない。覚えておこう。

GB2

溜め撃ちしか使っていない人、いるんじゃない？

接近攻撃のススメ

今回から新しく加わった接近攻撃。「威力は高いけど、使いにくいッス」なんて人もいるんじゃないかな。ここだけの話、実はチョー使えるんですよ。

担当：善之字元帥

SYSTEM

これまでの彩京シューティングといえば、ショット・ボムの2ボタンが常識。ところが今回、3つ目のボタンとして「接近攻撃」が加わったので、これまでよりも攻撃方法が複雑になったと感じている人も多いんじゃないかな？

接近攻撃は、文字通り「近くの敵に当てるための攻撃」で、リーチが短いぶんだけ威力は絶大。うまく使えば溜め撃ちよりも活躍する場面もあるのだ。

どうして使いにくいと感じるのか？

さて、前口上はこれくらいにしておいて、とりあえずゲームをプレイしてみると、実のところ接近攻撃は意外に使いにくいと感じることと思う。ちょっとその理由を挙げてみると…、

①敵に近寄るのが怖い！

近寄ったら弾を撃たれるんじゃないか…と思いつつ、近寄ったらやっぱり撃たれたという、実にありがちな恐怖感。誰でもあります。

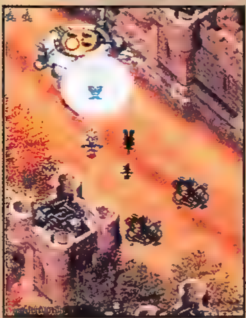
②パターンがわからん！

勇気と無謀は紙一重。接近攻撃で倒すべき敵がわからないのに強引に画面上部へと詰め寄る…こんなことはシラフじゃできませんね。

といったところ。どちらももっともな意見なので、はじめのうちは無理して接近攻撃を使うより、離れたところから攻撃できる溜め撃ちを使ったほうが安心してゲームをプレイできるという心理は非常によくわかる。

しかし！だからといって、接近攻撃を**速攻破壊に命を賭けるバリバリシューター御用達のマニアック兵器**だとは思わないように。要は、溜め撃ちには溜め撃ちの使いどころが、接近攻撃には接近攻撃の使いどころがあるということを理解すればいいだけのことなのだ。

それでは、接近攻撃と溜め撃ちはどういった使い分けをすればいいのかについて考えてみよう。



敵に突っ込んでいくのは確かに怖い。しかし、その勇気が明日への糧となるのだ。

接近攻撃と溜め撃ちの違い

接近攻撃と溜め撃ちで最も違いが顕著な点、それはレベルゲージの消費量。具体的には、溜め撃ちがゲージのほとんどを消費してしまうのに対して、接近攻撃は5目盛り分（レベル1の溜め撃ちが使用可能な量）しか消費しない。

このことからそれぞれの使用場所を考えると、接近攻撃は「**画面の中のある中型機さえ倒してしまえば、その場面が非常に楽になるような場所**」で使うのがいいということになる。そう、たかが中型機1機を倒すために溜め撃ちを使っているようでは、ゲージがいくらあっても足りないのだ。

これに対して、溜め撃ちは「**画面全体にイヤな敵が出現するような場所**」で使っていこう。ただし、これは一般論だけど、ガンバード2のステージ道中では、溜め撃ちが必要とされるほどの難所は少ないので、溜め撃ち用のゲージは対ボス戦に温存しつつ、接近攻撃は中型機を潰すためにどんどん使っていってもいいはずだ。



こんな場所では、接近攻撃は無意味。おとなしく溜め撃ちを使っていくべし。

とりあえず、下に各ステージでの接近攻撃の使いどころを示しておいたので、こちらも併せて参照してみよう。

ここが狙い目！接近攻撃の使いどころ



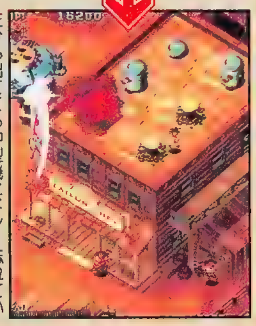
ステージが始まってすぐ、この建物が見えたら、物陰から中型機が現れるので、



すぐにドン！この1機を早めに倒しておけば、この後の金貨回収も楽になる。



建物の上の設置砲台と適当に戦ったら、すぐに画面の左端に移動して待とう。



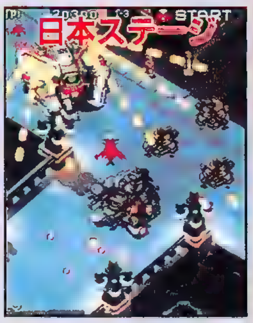
左から出てくる中型機にドン！忘れていると、この後の展開が厳しくなるぞ。



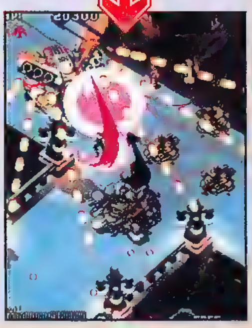
この場所はちょいと難しい。画面中の砲台をすべて処理したら、塔の上で待ち…、



塔の下から出てくる中型機にドン！左上に出てくる中型機はショットで倒そう。



超重要ポイント。この弾は、中型機の正面に位置すれば絶対に当たらないので、



近寄ってドン！ショットで戦おうとすると対処が遅れ、弾に押されてしまうぞ！

ゲージ調整が鍵ですな

STAGE4

雲海ステージ道中

4ステージ目の舞台は大雲海。敵キャラはすべて空中物で構成されているが、油断は禁物。ステージ全体を通して溜め撃ちゲージ量を調整しないと、ボスで痛い目にあってしまうぞ！

担当：善之字元帥

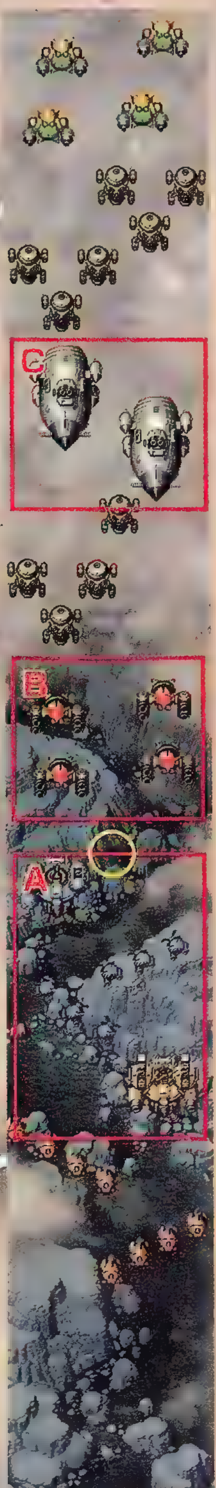
登場する敵キャラのすべてが空中物という雲海ステージ。もちろん、ステージ中金貨は1枚も出てこないので、金貨を狙いすぎてズドンーなんてことはない。

それでは、まずは左のマップを参照してみよう。このステージの注意点は、四角で囲まれたA・B・Cの3つの区間。それぞれの区間は固い中型機との戦闘になるので、出現位置を覚えて的確に接近攻撃を使っていくことが重要になる。

また、このステージのボスもなかなかの難敵。ボスに対しては溜め撃ちや接近攻撃を使っていかないと非常に苦しいので、道中で余計にゲージを消費してしまうと、いざボス戦というときにゲージが足りなくなってしまうのだ。

それでは、上記の点に気をつけながら、各区間の攻略ポイントについて説明していこう。

STAGE4 雲海 道中MAP



A区間 接近攻撃を使えば楽だが…

A区間は2機の中型機が出現する。この2機は、両方とも接近攻撃を当てごろの位置に出現するが、ここで2機とも接近攻撃で倒してしまうと、C区間でゲージが足りなくなる可能性が高い。そこで、1機目はショットで倒し、2機目だけ接近攻撃で倒すようにしよう。



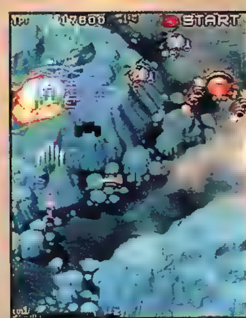
ここでは省くが、2機目を接近攻撃で狙うのには訳がある。考えてみよう。

B区間 壺は出さないほうが安全

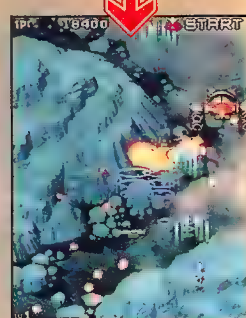
B区間は、高速の白弾を連射するアーム付き戦闘機が2機ずつ2回、合計4機出てくる（ただし、A区間で中型機を倒すのが遅すぎると、2機しか出てこない）。この戦闘機は、それぞれ白弾の連射を2セット繰り返して下へと消えていくが、画面の中央付近で両側から白弾に囲まれると最悪。

そこで、まずは最初に出てくる戦闘機の左右どちらかに縦軸を合わせて片側を速攻で破壊し、逆サイドまで白弾を大きく回避しながら一気に移動してしまおう。あとはこの繰り返しで、B区間は切り抜けられるはずだ。

また、この区間ではボーナスキャリーも登場する。出現位置は左のマップ上の白丸の位置だが、アーム付き戦闘機の攻撃が厳しいので、スコアを稼ぐ人以外にはオススメできない。それでも狙いたいという人は、2回目のアーム付き戦闘機×2のうち片側を倒したあと、逆サイドに移動する際に、タイミング良く出現位置を通過してみよう。ただし、ボーナスキャリーが出たとしても、しばらく敵の攻撃が厳しいので、十分宝石を回収できるかは定かではないが…。



まずは片側のアーム付き戦闘機に集中砲火。とにかく先に1機倒してしまおう。



1機破壊したら、白弾を引きつけながら逆サイドに移動。もう1機も破壊しよう。

C区間 飛行船は接近攻撃で倒す！

ステージ道中最後の難関が、飛行船が2機出現するC区間。この飛行船は、扇状の赤弾を撃ったあと、高速の白弾を6連射するという厄介な攻撃パターンを持っているうえに、耐久力が高くてショットで撃ち込んでもなかなか破壊できない。

そこで、飛行船に対しては、各キャラの接近攻撃を使って倒してしまおう。ここまでにゲージを無駄遣いしていなければ、それぞれの飛行船に対して1回ずつ、接近攻撃を使えるはずだ。

飛行船に接近攻撃を当てるためには、まずは飛行船が出てくる直前に現れるドクロ戦闘機をショットで片づけること。要は周囲の安全を確保してから飛行船に近づくのが重要というわけだ。

また、中には接近攻撃を当てただけでは飛行船を破壊できないキャラもいるが、そういったキャラも追加でショットを撃ち込めば破壊できるので、怖がる必要はない。

ここさえ抜けてしまえば、残りの道中はそれほど問題ない。後はゲージを消費しないように注意して進み、ボスに到着したときにレベル2くらいのゲージ量が溜まっているようにしよう。

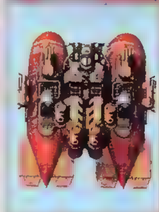


飛行船に接近攻撃を当てにいく前に、きちんとドクロ戦闘機を撃っておくこと。



ドクロ戦闘機さえ片づければ何の問題もない。接近攻撃を叩き込もう。

雲海ステージ　ボス





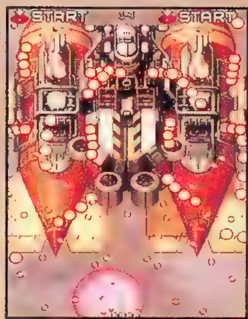
エアー・ギムレッド & ガルーダ・ギムレッド

双胴の巨大戦闘飛行船、エアー・ギムレッド。その内部にはエアー・ギムレッドをはるかに上回る戦闘力を持った鳥型戦闘メカ、ガルーダ・ギムレッドが搭載されている。
担当：RED

ステージ4ボスの1次形態、エアー・ギムレッドは、考えなしに適当に撃ち込んでしまうと危険なボスだが、構造を理解して、計画的にパーツや砲台を破壊していけば、かなり楽に倒すことができる。
　まずは、左下のイラストをよく見て、破壊可能部分とその名称を確認しておこう。

ポイントは赤弾砲台

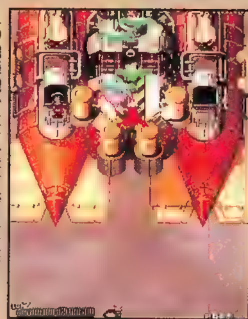
エアー・ギムレッドのパターンを作るうえでカギを握っているのは、ハッチと赤弾砲台。ハッチは弾を撃ってこないパーツだが、後ろに設置されている赤弾砲台の「スイッチ」になっていて、これを破壊すると赤弾砲台が開いて、攻撃が始まるようになっている。
　赤弾砲台からの攻撃と、中央弱点部分からの攻撃が絡んでしまうと非常に危険なので、ハッチを破壊するタイミングを考えて、なるべく安全に赤弾砲台を破壊するパターンを作るようにしよう。
　一番やってはいけないのは、ハッチも赤弾砲台も残っている段階で、いきなり中央弱点部分にガシガシと撃ち込んでしまうこと。中央弱点部分に一定量のダメージを与えると、左右両方のハッチが自爆して、左右両方の赤弾砲台から一斉に攻撃され、蜂の巣をつついたような大変な状況になってしまう。赤弾砲台は、1門ずつ確実に破壊することが鉄則だ。



中央弱点部分にいきなり撃ち込むと、ハッチが自爆してえらいことに…。

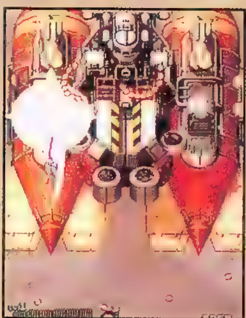
撃破までの流れ

では、撃破までの流れ、ポイントを、ボス出現時から順を追って説明していこう。
　まず、ボスの出現直後、中央弱点部分からの攻撃が始まらないうちに、白弾砲台4門をすべて破壊してしまおう。この白弾砲台の攻撃は、素直に自機を狙ってくるだけなので、普通に左右に避けながら撃ち込んでいっても特に問題はないだろう。楽をするなら、ボス出現と同時に、4門ある白弾砲台の中央に重なってしまえば、白弾砲台を封印（弾を撃たせない）することができる。バルピロ、アルカード、マリオンの3キャラなら、重なったまま4門とも破壊できる。



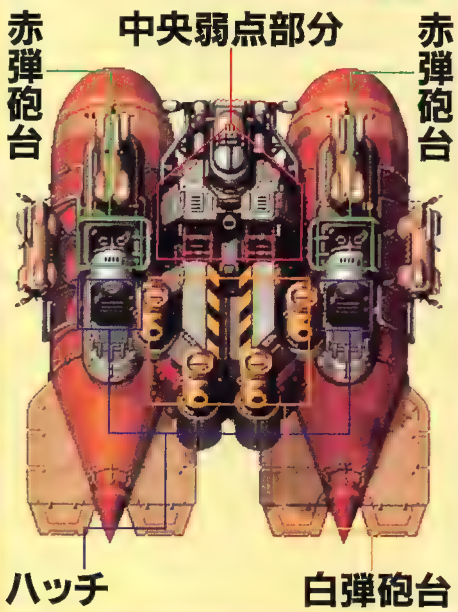
この白弾砲台は、重なれば弾を撃ってこない。

白弾砲台4門を破壊したら、中央弱点部分からの攻撃をかわしつつ、ハッチと赤弾砲台を破壊していく。赤弾砲台を破壊する前は、下の写真Ⓐ～Ⓒの攻撃がループしている。ショットの撃ち込みを調節し、ハッチをタイミング良く破壊して、攻撃が止んでいるスキに赤弾砲台に近づき、赤弾を撃たれる前に接近攻撃を当てて破壊してしまうのが理想的だ。
　赤弾砲台を両方とも破壊すると、中央弱点部分からの攻撃はⒹ～Ⓔのループとなる。Ⓔのときに接近して、一気にトドメを刺そう。



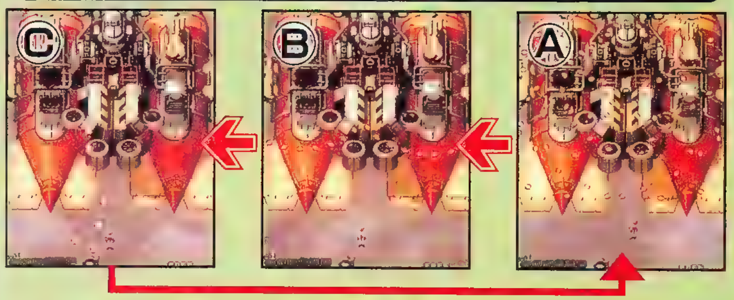
赤弾砲台を斬りにいくタイミングをパターン化するのがガチョー重要。

エアー・ギムレッドの武装

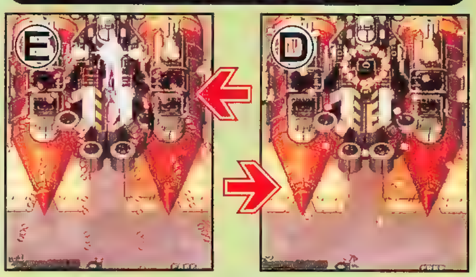


中央弱点部分からの攻撃

赤弾砲台破壊前



赤弾砲台破壊後



■赤弾砲台破壊前のポイント
　ハッチを破壊しても、赤弾砲台の判定が出現するまでに少しタイムラグがあるので、それを計算にいれてハッチを破壊するタイミングを調整することが重要。中央弱点部分からの攻撃が途切れたスキに、赤弾を撃たれることなく接近攻撃を当てて破壊するパターンにできれば完璧。

■赤弾砲台破壊後のポイント
　赤弾砲台を両方とも破壊してしまえば勝ったも同然。ただし、2門目の赤弾砲台を破壊すると、すぐに写真Ⓓの攻撃が来るので要注意。写真Ⓓの攻撃を避けたら中央弱点部分に重なってショットを撃ち込もう。接近攻撃を1回使えば、写真Ⓔの攻撃の前半でボスを破壊できるだろう。

2次形態 ガルーダ・ギムレッド 徹底攻略!

ステージ4ボスの2次形態、ガルーダ・ギムレッドは、実力で弾を見切って、自機の位置を微調整して弾避けしなければならない攻撃が多いボスとなっている。ボスの変形前、変形後に分けて、各攻撃パターンを見ていこう。

●変形前

出現直後にまずは写真Ⓐの攻撃がくるが、これはちょっとした挨拶程度の攻撃。ボスの正面にいないようにすれば、まったく問題ないだろう。

次の攻撃は写真Ⓑの攻撃。ボスの正面、画面一番下で避けよう。この攻撃、飛んでくる弾の角度がそれぞれ微妙に違う点に注意したい。微妙に斜めから飛んでくる弾に気を付けて避けよう。

次は写真Ⓒの攻撃。これは、グネグネ曲がる弾のすき間の「道」を良く見て避けていく。自機の少し先を見るようにして、「道」の曲がり具合をある程度見ながら自機を動かしていこう。

Ⓒの攻撃が終わった時点で脚部パーツが残っている場合は、写真Ⓓの攻撃がくる。この攻撃も、良く見て避ければ特に問題ないだろう。この攻撃が終わると、脚部のパーツは自爆する。

このあとは、写真Ⓑの攻撃→写真Ⓒの攻撃×2回がきたあと、ボスが変形する。

●変形後

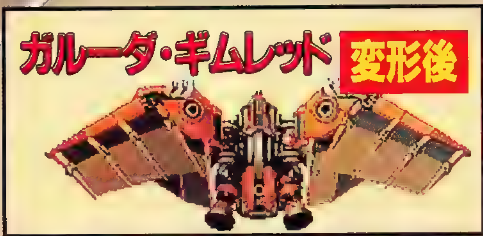
変形後は、写真Ⓔ→Ⓕ→Ⓖの順に攻撃がループしていく。

写真Ⓔの攻撃は、攻撃が始まる前の自機の位置によって、弾幕の回転方向が決定されることを覚えておこう。

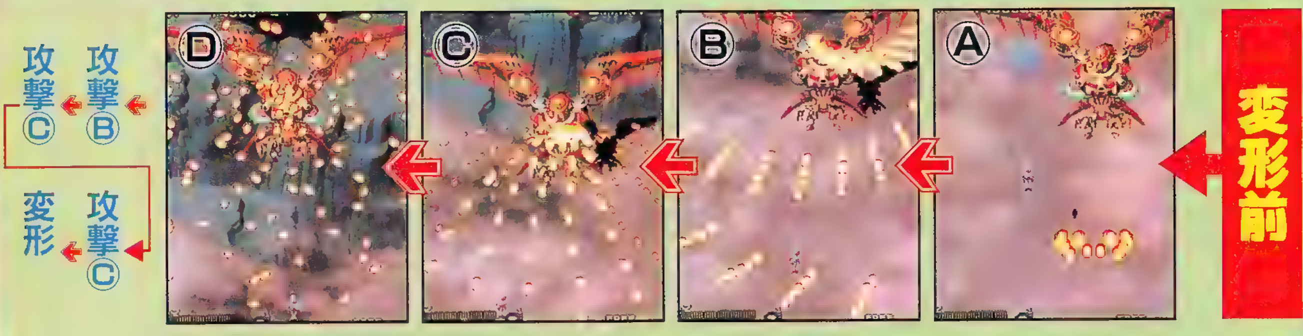
写真Ⓕの攻撃は、見切って避けるのみ。

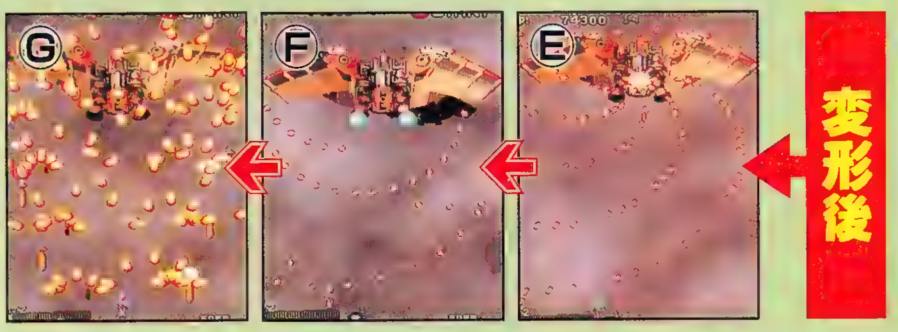
写真Ⓖの攻撃は、画面一番下、ボスの真正面が安全地帯になっている。分裂前のミサイルは破壊可能なので、左右どちらかすべてをショットで撃つようにしてもいい。





ガルーダ・ギムレット攻撃パターン





脚部パーツは破壊可能だが、破壊しても0点。脚部パーツを破壊した時点で、写真Ⓓ以前の攻撃はキャンセルされる。

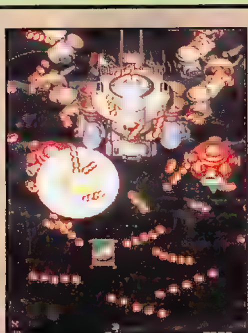
ボス出現直後、脚部パーツになるべくショットを当てないように撃ち込み、写真Ⓓまでの攻撃をキャンセルしないようにすれば、変形前により多くのダメージを与えることができるので、変形後、写真Ⓕの攻撃がくる直前でボスを破壊するパターンにすることも可能だ。写真Ⓕ〜Ⓖの攻撃が苦手、という人は試してみよう。ボスが変形するときのスキに接近攻撃を当てておくと、早く倒すことができるぞ。

次号予告でぶ

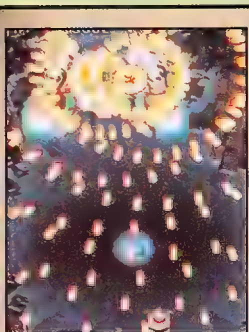


空駆ける冒険者の皆さ〜ん、調子はどうデブか〜?万能薬は手に入れられそうデブか〜?

次号ではステージ5を徹底攻略していく予定デブ〜。最強の彩京ボスとの呼び声も高いステージ5ボス・○○○○・○○○○○も完全攻略するデブよ〜。これを読まないと、冬休み中ず〜っと5ボスでハマリ続けるデブ〜。そんなのお金の無駄デブ〜。

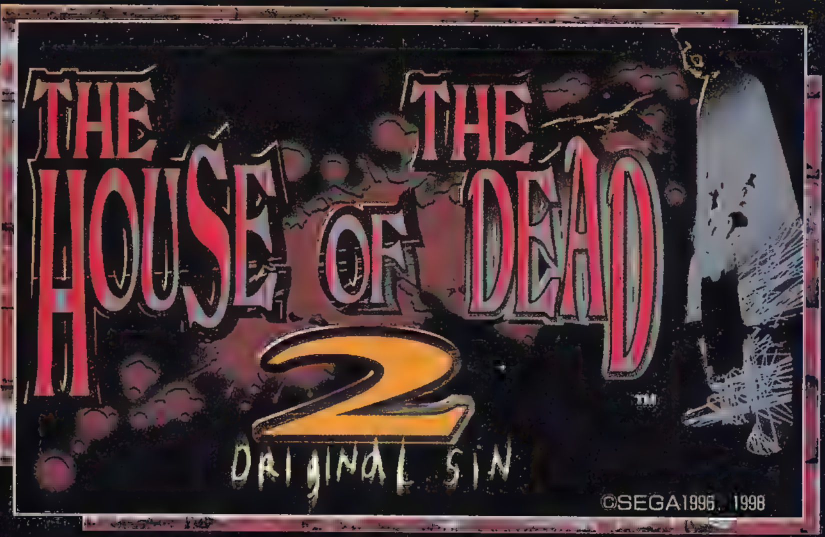


ビットの壊し方も重要なポイントデブ〜。



がんばれば見切れるデブ〜!キミには見えないデブか〜?

血に飢えし者たちのさらなる物語



銃の扱い方や分岐システムといった、このゲームの基本をしっかりおさえておこう。いよいよステージ1の攻略に入っていく。

すべてのガンシュービギナーにおくる BASIC TECHNIQUE

いよいよステージ1の攻略に入るその前に、ガンシュー攻略の基本的なことを混じえながら、このゲームの重要な点をおさらいしておこう。君たちが敵に回すのは普通の相手ではないことを十分理解して、この任務をぜひとも成功させてもらいたい。

そのためにはまず、与えられた武器を使いこなしてもらわなければ話にならない。君たちの拳銃は6発の弾丸を使いきると、リロード（再装填）する必要に迫られる。リロードは画面外に銃口を向けて空撃ちするのだが、これをスムーズに行えなければ先は望めないだろう。

敵が接近攻撃、もしくは飛び道具を投げてくるポイントを把握して、リロードは事前に済ませておかなければならない。遠くから出現した敵に向かって撃ち込んでいるうちに近寄られ、敵が振りかぶった瞬間弾切れをおこしてリロードをしているようではまず遅い。敵が近付いて攻撃してくる時というのは、弱点を狙う絶好のチャンスであり、かつ最も危険な瞬間とも言える。そのため、近寄られた時に対応できる弾数を補充しておくことを常に意識してもらいたい。


遠くにいる敵に無闇に発砲して当てることができないと…。


こうなるよりは、リロードして弱点を狙えるチャンスを待とう。

銃の構え方は、両手で持ったほうが銃がぶれないので的を正確に狙いやすい。利き手をトリガーに掛けて、反対の手は添えるようにする。リロードを行う際は、通常画面の下方向で行うのがいいだろう。ただ場合によってはこの限りではないので、あまり捉われないように。

ダメージを受けずに少ない弾数で敵を倒すためには、弱点である頭部を狙うことだ。しかし敵によっては弱点をガードしていたり、装備をつけたものもいるので、無闇に撃ち込んでいるだけでは倒すのに手こずってしまうだろう。1面ではノーマルのゾンビのほかに、弱点を手斧でガードしながら近付いてくる奴や、あらかじめ装甲で弱点をカバーしている奴がいる。具体的に弱点を狙う方法として、手斧でガードしている敵は弱点があらわになる時を待ってから撃ち込むのが有効だ。そのためには相手が近づくのを待って、振りかぶる瞬間を狙うのが確実だと言える。たとえ1発で頭部が吹き飛ばなくても、弱点に当てれば敵が大きくのけ反るのでそこからさらなる攻撃のチャンスが生まれるのだ。装甲をまとった敵は、君たちの目前に迫ってきて張りついた瞬間がチャンスだ。動きが止まったところを頭部に撃ち込めば、攻撃される前に装甲を剥がすことができる。後はむき出しになった弱点に撃ち込むことで、数発の弾で倒すことが可能だ。


まだ倒れていないが、ひるんだスキに追い打ちをかけるのだ。

武器を持った敵の腕を落としてから、という前作のやり方はあまり効果を望めない。前述の方法で弱点を狙って、効率よく敵を倒していってもらいたい。敵の耐久力は先のステージへと進むにつれて増していくので、全面クリアのためにも弱点狙撃とスムーズなリロードは必要不可欠だ。まあ、後は確実に的を狙えるかどうか、君たちの腕によるというわけだ。


両腕を撃っても全くひるまない上に、体で攻撃してくる。

そしてこのゲームにおける最も重要な要素の1つに、ルート分岐がある。君たちにとって貴重な、ライフを獲得できる数もルートによって左右される。ルートは慎重に選択しなければ、後々のゲーム展開にも響いてくるのだ。

ちなみに1面での分岐点は1カ所で、ここでは市民を救出できるか否かで成功ルートと失敗ルートに分かれる。救出に成功したルートでは、部屋の奥で別の市民が襲われていて、その背後の木箱の中に入っているライフを獲得するチャンスが与えられるのだ。失敗ルートではそのチャンスを失うばかりか、もう一つライフ獲得数を損することになる。これはクリアボーナスとして与えられるライフの条件を満たせないためだ。ステージクリア時にライフを得るためには、合計5人以上の市民救出に成功していなければならない。1面の成功ルートでは合計3つのライフが手に入るが、失敗ルートではたった1つしか得ることができないのだ。


因みに2面の最初では、こいつを撃つか撃たないかで分岐する。


クリアボーナスをより多く得るために1人でも多く救出しよう。

このことからも、市民が1人でも多く救出できるルートを通って救出していくことが、ライフを増やす秘訣だといことはおわかり頂けるだろう。また背景の置き物にはまれにライフが入っているほか、コインや黄金のカエルが出現することもある。腕に自信があるのであれば、敵を倒す合間にこういったものもどんどん狙って獲得していってもらいたい。

Sort of Enemies

後半の屋外



両腕に装備している鋭利なカギ爪は、人間を殺傷するための武器だ。その肌はおぞましい死人の色をしており、動き回っていること自体、見た者を恐怖のどん底へとたたき落とすだろう。

体格が小柄なので狭い場所から突如現れ、行く手を阻む。身のこなしが素早くて扱いにくい上に、弱点を装甲でカバーしているので倒すことは容易ではない。

しかし対策はある。こいつが飛び掛かってきた際、攻撃を出すまでに若干のスキが生じる。そこを狙って頭部に撃ち込めば、仮面がはがれる。そして次は同じように露出した顔面に弾を撃ち込み、息の根を止めることができるのだ。

館の中及び後半の路上



両手に振りかざす手斧は、哀れな犠牲者にむかって容赦なく打ち下ろされる。

手斧で弱点をしっかりガードして近付いてくる。狙えるのであれば、2つの斧の間に見え隠れする頭部を狙撃するといい。手斧に弾かれて当たらない場合は、相手が近付いてくるのを待って、手斧を振り上げた時無防備になった弱点を狙え。

館を出てすぐの通路脇



人間の生き血を吸う恐るべき生物。歯が異常成長していて、見た目以上に狂暴。

勢い良く飛び掛かって、噛み付いてくる前に倒してしまうのがベストだが、数が多い。残ったものが飛び掛かってくる時は、よく狙いを定めて1匹ずつ撃て。

スタート地点から全行程に渡って



もはや人間とは呼べない哀れな生命体。いや、生きているのかどうかも疑わしい。

人間を見ると駆け寄ってきて殴りかかる。攻撃方法は単純で、頭部を狙うのもさほど苦労はしないはずだ。またこれと同類の敵に、上半身裸でGパンを履いたものもいて、こいつは噛み付いて攻撃する。

失敗ルート中庭の途中



外形は普通のカエルと同じだが、全く別の生物。

噴水から現れ、ゆっくり跳ねて近付いてくる。地上にいる時か、跳ねて向かってくるところを狙って撃つべし。

ステージ終了間際、ボス直前



かなりの腕力を持ち、樽を投げ付ける。このステージでは直接攻撃はしてこないが、出くわしたときに市民を襲っているので必ず倒さなければならない。

まず数発樽に撃ち込んで破壊してから、頭部を狙って倒す。距離が遠いのでよく狙って素早く樽を破壊し、市民を守りきらねばならない。

失敗ルートの橋の手前



悪魔のような笑みを浮かべた、殺戮と破壊を好む荒くれ者。その心の中は人間を料理する瞬間の恍惚感に打ち震え、なし終えた後には更に至福の笑みをたたえる。凍り付く笑顔だけで、見る者に嫌悪感を与えるに十分だ。人間を見ると、両手に装備したチェーンソー2つで切り掛かってくるあなどれない奴だ。

耐久力が高く、弱点以外のほかの部分に撃ち込んでも大した効果は望めない。チェーンソーで切り掛かってくる前に、頭部に向かって撃ち込むべし。頭部を狙うのは、チェーンソーを大きく振り上げて上体がのけ反ったときがチャンスだ。攻撃が始まると、例え両腕を落としてもこいつの攻撃は止まらない。

館を抜けた後の橋を渡る途中



湿った場所を好み、魚のように自由に水中を行動する。体は腐り、鼻を突くような異臭がする。

橋を渡っている途中、突然右の欄干から殴り掛かりで攻撃してくる。一瞬のことに驚くかもしれないが、冷静に引き金を引くことだ。ここでは頭部を狙う必要はなく、1発でも弾が当たれば水中に沈めることができる。

橋のふもとにある建物の窓



通常切り掛かってくるときに武器として持っている手斧を、ここでは投げてくる。

窓の敵は遠いので、なかなか弾が当たらない。その場合飛び道具が迫ってきたときに弾切れを起こす危険性がある。手斧が投げられたら無理に敵を撃つのをやめてリロードし、手斧を弾き返すのに専念したほうがいい。

P.S.GAMEST Q&A G アーケードゲーム初心者講座、早くシューティング編をやってください。やる予定はありますか？／岐阜県　P.N.TOY君　A：おまたせしました。年末売り（なんと26日発売！）からスタートです。（担当編集）

The First Chapter A Prelude

~序章~

ジェームズ、現在A国に起こっている怪事件は知っているな?そう、突如として姿を現した異形の化け物どもが、善良な市民に襲いかかっているという、例の事件だ。

AMSも、すでにGを現地に派遣しているのだが、さきほど彼から連絡が入った。その内容は、敵は予想以上に強大、至急援軍を求むというものので、彼ほどの工作員が救援を要請してくるとは、当局もさすがに予想がつかなかった。

そこで君には、ハリー・エイミーと共にA国に飛んでもらい、Gと合流して任務についてもらうことにした。現在の状況、および君たちの任務の詳細については、現地でGから説明があるはずだ。

この事件の背後には、どうもキナ臭い匂いがする。君たちもじゅうぶん警戒して取り組んでくれたまえ。

The Way to "JUDGMENT" 第1章の流れ



●路上

Gとの待ち合わせ場所である、とある建物。しかし、君たちが到着したとき、ここはすでに魔界だった。

これではGの身も危うい。幸いにして路上を徘徊するゾンビどもは知能が低く、動きも緩慢だ。素早く蹴散らしてGと合流するのだ。



●Gとの待ち合わせ場所

Gとの待ち合わせ場所である建物に踏み込んだ君たちを待っていたのは、人肉に群がる食屍鬼どもだった。

ヤツらを倒し、建物の奥に進むと、傷を負いながらも、辛うじてGは生きていた。

しかし、再会もつかの間、窓ガラスを破って2体のゾンビが現れる。しかもそのうち1体は、手斧を持って頭部をガードしてくる強敵。ヤツが攻撃のため、斧を振り上げたその瞬間を狙え!





●中庭へと通じる通路

負傷したGを置いていくのは気がかりだが、君たちは事件の真相を探るべく、中庭に通じる通路に踏み込んでいく。

まず君たちは、手斧を持ったゾンビに襲われている民間人を目にするだろう。しかし、残念なことに、彼を助けるのはもはや手遅れ。ここは素直にゾンビを倒しておくこと。

次に、通路の左から、女性がゾンビに追われて現れる。ゾンビが彼女に襲いかかる前に、素早く倒すのだ。

彼女を助けても、油断してはならない。君たちの背後には、3体のゾンビに囲まれた男性が助けを待っているのだ。

彼を助けるためには、正面・左・右の順にゾンビを撃つこと。また、彼の背後にある木箱の中には、隠しライフが入っている。男性を助け、ライフまで獲得するのは至難の業だが、君たちならできるはずだ。

SUCCEED

FAILURE



●救出成功ルート

中庭へと通じるルートで、2人の民間人の救出に成功すると、君たちはこちらのルートに進むことになる。

こちらのルートに進んだ場合、君たちは今にもゾンビに襲われようとする男性を目撃するはずだ。一瞬でも判断が鈍れば、彼はゾンビの餌食になってしまう。迅速にゾンビの頭部を射撃すること。



また、ここまですべての民間人を救出していれば、合計人数は3人。ステージクリアまでに4人を救出すればボーナスライフを獲得できるが、これは成功ルートに進めた優秀な者だけが得られる特権と判断してもらって構わない。

さて、このあとはそれほど問題ないはず。排水溝から現れる吸血ワームにだけ注意して、先を急ぐこと。



●救出失敗ルート

君たちが中庭へと通じる通路で、ひとりでも民間人の救出に失敗すると、こちらのルートへと進むことになる。

失敗ルートは、成功ルートに比べて、この時点ですでに救出人数が2人少ないばかりか、成功ルートでは助けることができるもう1人の民間人を助けるチャンスすらないので、できればこちらには進みたくないところだ。まあ、あえてこちらのルートを選択しようという酔狂な輩のことまでは、面倒みきれないがね。



さて、運悪く失敗ルートに進んでしまった場合、排水溝から現れる吸血ワームと、チェーンソーを持ったゾンビに注意すること。特に吸血ワームは、飛びかかってくるその瞬間が最も狙いやすいことを覚えておくといいだろう。

LINK UP

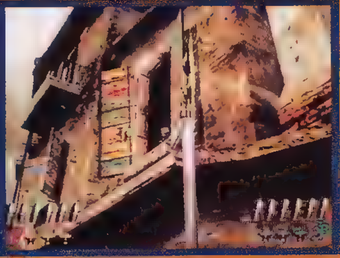
P.S.GAMEST Q&A G Q:「カオスヒート」3ボスで詰まってます。吸われたときはどうすれば逃げられるんですか?転がって逃げても捕まるし…。/岐阜県 P.N.ジークフリート君 A:ジークフリート君は、多分失敗ルートのボスに行ってるんだろうなぁ。ゲーメストとしては、やっぱりSTAGE1の隊員←



左の扉から少年が飛び出してくる。突然で誤射しやすいので、じゅうぶん注意するように。



水路から水棲の怪物が2体連続で出てくるが、それぞれ1発ずつ撃ち込めば撃退できる。



狭い裏路地の建物の窓から、ゾンビが斧を投げてくる。斧は射撃することで撃ち落とせる。

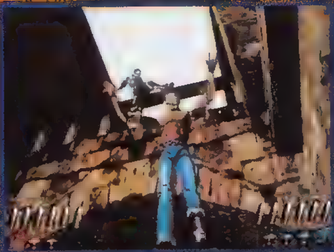


●装甲ゾンビ2体

君たちはゾンビに追われる少年を救出したが、安心している暇はない。マンホールの蓋を破って、このステージ最強の怪物が登場するのだ。

両腕にカギツメ、頭部を鉄仮面で防護（頭部への射撃も1発防ぐ）したこの怪物は、その防具で遠距離からの射撃をものともしない上に、壁面を自由自在に駆け回り、君たちを窮地に追い込むだろう。

ヤツらを無傷で倒すのは困難を極めるが、方法がないわけではない。ヤツらが攻撃のため、君たちに飛びかかるまさにその瞬間だけは無防備になるので、その瞬間に弾丸を叩き込んでやるのだ。



●ゾンビ5体

君たちが装甲ゾンビを倒せる腕前を持っているなら、この場所は何の問題もない。はじめに画面に出ている3体を倒すと、頭上からあらたに2体が降ってくるが、たとえ面食らったとしても、造作もなく倒せるはずだ。

もしも余裕があったら、路上の木箱も撃ってみるといい。何が出るかはお楽しみだ。



●ゾンビから女性を守れ

ステージ道中の最終任務は、橋から落とされそうな女性を守ること。橋の上から樽をぶつけようとするゾンビか、樽そのものを破壊すれば、とりあえず当面の危機は去るが、彼女を地面に下ろしても油断は禁物。安心するのは右の扉から飛び出してくるゾンビを倒し、彼女からライフを受け取ってからにすること。



Stage Boss

JUDGMENT Type 28

裏路地を抜けたジェームズが目撃したもの、それは阿鼻叫喚の地獄絵図だった。炎上する町並み、逃げまどう人々…。これは人類に対する、破壊という名の「審判」なのだろうか？

君たちが裏路地を抜けると、そこには巨大な甲冑と、羽の生えた小さな悪魔が待ちかまえているはずだ。この2体はこれまでに出会った化け物とは明らかに格が違う、高い知能と強大な攻撃力を持った魔物だと考えなければならない。

コードネームは「審判」。神をも恐れぬ傲慢な名前だが、おそらくGに手傷を負わせたのもヤツらだろう。決して油断しないようにすること。

●第1段階

君たちがじゅうぶんに注意深ければ、「審判」の甲冑をいくら銃撃しても、ほとんど体力を減らせていないことに気付くだろう。そう、甲冑は「審判」の本体ではないのだ。

「審判」の本体は、甲冑の周囲を飛び回っている小悪魔であり、この小悪魔に弾丸を撃ち込まないかぎり、「審判」に致命傷を与えることはできない。とはいうものの、小悪魔の飛行速度は非常に速く、軌道も読みづらいので、通常時に弾丸を命中させることは大変な困難をともなう。

狙えるポイントはただひとつ、小悪魔が甲冑に攻撃命令を出すときだ。このとき、小悪魔は画面上部にしばらく停止するので、そこを狙い撃ちすること。外せば被ダメージは必至なので、くれぐれも注意してくれたまえ。

●第2段階

甲冑を倒し、小悪魔だけになると、事態は一層深刻になる。ヤツが高速で飛行を繰り返しながら、君たちに体当たりしてくるからだ。

この攻撃については、ヤツを引きつけてから撃っても命中率が低い。狙いはヤツが動き出した直後、なるべく画面中央付近を小刻みにうろついているうちに射撃してしまうことだ。健闘を祈る。







P.S.GAMEST Q&A G →救護イベントで成功して、成功ルートのSTAGE3へ行くことをオススメします。隊員救護イベントの詳しい攻略は、11/30号に掲載されているので、これをよく読んで、もう一度チャレンジしてみてください！失敗ルート攻略は、もう少し先の予定なので…。（ごーじ山下）

そんなあなたにバレッジブロウ！

FIGHTING LAYER

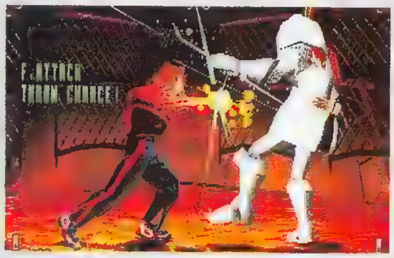
システムが一段落ついたところでブレイクタイム。CPU戦に登場する個性ある、というか人間ではないボーナスキャラクターたちを紹介するぞ！

今日もまた再会を約束するのであった…
新・三匹が斬る！

担当：衝撃のアティベルト

レイヤーにはルート選択というものがあり、退屈気味のCPU戦を割と楽しませてくれる。細かい条件等で複雑な部分もあるが、とりあえず今回ここで覚えておいてもらいたいのが「ナイトを倒すことにより3匹の中ボスを選択できる」ということだ。

ナイトの倒し方は、画面にも表示されるようによろけ中に投げ技を入れることで、バレッジブロウかナイトの技をガード後、硬直中に立ち小Pを当てればそのチャンスが訪れる。それ以外の方法ではまず勝てないので、最初からS・イリューションを使おう。



ナイトがよろけ、画面に表示が出たらチャンス。ここを投げろー

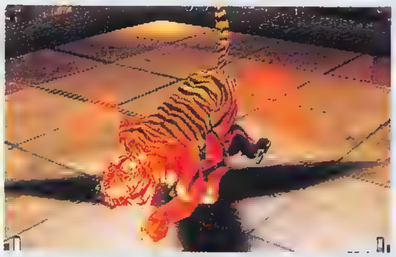
TIGER－SPAWN－

3匹の中で恐らく最も勝ちやすいのが、このタイガーだと思う。なぜなら平均的な攻撃回数が他の2匹よりも少ないからだ。

タイガーの攻撃は基本的には頭から突っ込んでくる突進攻撃のみで、それをやってくる以外はうろうろしているだけ。この最中にこちらの攻撃を何でもいいので当てることができ、それだけで一応は勝つことができる。

しかし、その攻撃にたまに高威力な突進を合わせてこられる（まず勝てない）からやっかい。これをやられないためにもタイガーがケツか腹を見せたときのみ攻撃を出すようにしよう。

ちなみに見た目にも分かるように、タイガーに上段系の（下方向に強くない）攻撃は当たらないので注意。また、これは獣系中ボス全般に言えることだが、段数で威力を稼ぐものや空中に浮かせるバレッジブロウは意味がないぞ。


攻撃の種類は使いわけてくるが、その前に倒せるはず。

SHARK－SEA ZOO－

「ナイトに勝つと選択できる」と冒頭に書いたが、では負けたら？それでもCPU戦は進むことはでき、強制的にこのシャークと闘うことになる。

シャークの攻撃は2パターン。突進してきて頭突きをかますか、噛みつきにくるか…。グルグル回っていたら噛みつき（ガード不能）、それ以外は突進が突然くる（ガード可）。

つまり基本はガードしておき、グルグル回っていたらジャンプ攻撃。続けざまにもう一発どちらかがくるので冷静に見よう。

突進攻撃は必ず次に尻尾攻撃（中段）がくるので、ガード後に反撃する。そこ以外で手を出すとダメージを与えたにも関わらず反撃を受けることがあるので注意。


シャークがクルクル回っている…。これを合図に…、


ジャンプ攻撃だ。次もすかさず攻撃がくるぞ。

FARCON－BARDCAGE－

とりわけ強いというわけではないが、このバードが一番スッキリと勝たしてくれない。常に上空に停滞し、要は攻撃をかわしそこにジャンプ攻撃を叩き込めばいいのだが、なかなか当たる位置にきてくれないときがあるのだ。

バードの攻撃は突進と上空からの掴み攻撃。どちらもガード不能なので、読んでジャンプしなければならない（掴みは軸ずらし）。予備動作としては低空で鳴き声を発したら突進。こちらのいるところに突っ込んでくるようになっているので、くるときにだけジャンプするようにしよう。さらに2セット、多いときには3セットになっているので1回かわしたからといって安心しないように。

ジャンプのタイミングは慣れなければならないが、トレースしてくるとはいえ早いほうが無難。引きつけてジャンプしても大抵の人は反応しきれないはずだ。


「お嬢さん～」要領でかわしきるのだ。

ファイティングレイヤー システム攻略Part.1

使ってる? ハードアタック

決まれば強力な連続技が約束されているぞ。

担当：かっちん

ここではレイヤーのいくつかあるシステムのひとつ、ハードアタックについて考えてみよう。このハードアタックを攻撃に加えていけば、それだけでバリエーションに幅ができるし、相手へのプレッシャーも大きくなる。

ハードアタックとは?

それでは、まずハードアタックとはどんな攻撃かを説明しておこう。じゃあ、とりあえず出し方から。

出し方は、知っての通り同じ強さのボタンを縦押しにするだけ。同時押しの認識はそんなにシビアではないので簡単に出せるだろう。

ほかに押しっぱなしで溜めることもでき、その場合は攻撃力が上昇し、届く距離もわずかに長くなる。

で、そのハードアタックとは何かと一言でいうなら、中段攻撃。しゃがみガードは不可能で、その状態でヒットした場合のみ、よろけ状態が発生し、一定時間は無防備になってしまう。このとき、くらった側に回復する手段はないので、確定技が多数存在することになる。このときの安定連続技は各キャラごとの表をみてもらおう。

また、しゃがみや立ちの状態でヒットした場合はよろけは発生せず、そのまま吹っ飛ぶようにダウンする。まあ、この状態であれば大ケガはしないわけだ。

そして、受ける側の理想的な選択肢としては、立ちガードすること。たしかに、素早い技でハードアタックを止めることは可能だが、止めたら止めただけで終了。

じつは、ハードアタック自体には多大な技の硬直があり、地上からの技であれば基本的には何でも入ると認識してもいいほど。通常技からの必殺技をさらにスーパーキャンセルしてバレッジブロウ、という図式が容易に浮かんでくる。



しゃがみガードを崩すハードアタック。決まれば強力だぞ。

細かい注意点

では、ここからは実戦を踏まえたうえでの補足をしていこう。まあ、一般的な使い方と対処の仕方だね。

まず初めは、ハードアタックをそのまんま「生」で使うよりは通常技をキャンセルしてからのほうがオススメ。攻撃のラッシュの中に自然に組み込めるからだ。

ほかに、必殺技をキャンセルしてハードアタックを出すことはできないが、イージーコンビネーションであれば一定のポイントで可能。このあたりも十分に実戦的と言える。

よって、これらをうまく活用するには、普段から中途半端には手出しできないような攻撃の連携を組み立てていくことも必要になってくる。



立ちガードで対処するのが理想だが、読んでいないとツライ。

では、受ける側になって考えてみるとしよう。ハードアタックへの対処の仕方だが、読んでいないとガードすることは難しいのが実情。見てから立ちガードをするのは極めて困難であり、相手のラッシュで押されているときは、常にハードアタックを頭の片隅に置いておく必要がある。

よって、特に初心者はハマりまくる危険があるので、どんどん経験を積んでもらいたい。何かイヤな予感がしたらちょっとの間でいいから立ちガードしてみるのもいい。

あと、立ちガードするのが下段攻撃に対して無防備になるのが怖いなら、小攻撃を1、2発出すつもりで軽く連打してみる。うまく割り込めれば相手のラッシュは止まるし、ハードアタックもほとんどはストップさせられるはずだ。

ただし、これもまったくの安全というわけではなく、つけ込まれるとヤバイ。

もちろん、やり込んでゲームの流れがわかってくるとガードできる回数も増えてくる。現時点では結論は出せないが、上級者同士であればハイリスク・ハイリターンの勝敗を左右する決め技になる可能性もある。

確認しよう

左下の表は、各キャラごとのハードアタックの攻撃判定発生フレームとこれだけは入れておきたい連続技である。

発生フレームに関しては、ほとんど全体で差はなかったのだが、あえて掲載してみた。実際のところはモーションが見やすいか見にくいかで決まってくるような感もあるが参考にしてくれ。

あと、連続技は前号の即戦力連続技の再確認みたいなもの。もちろん、ハードアタックを決めたあとに入れるだけでなく、相手のハードアタックをガードしたあとに決めることも忘れないようにしよう。

このあたりが、ハードアタックはハイリスク・ハイリターン技の可能性を感じるところである。



発生に大差はないがモーションの見やすさも関係してくる。



技の硬直が大きいハードアタックではあるが…。



もちろんスーパーキャンセルも可能。今後の可能性は広がる。

とにかく使ってみる

以上がハードアタックについての知っておきたいことだ。いくらストEXの流れを受けているレイヤーとはいえ、ガードブレイクとはまったく違うものだからね。

あとは、決まる決まらないは結果論として、ハードアタックを積極的に使っていくことをオススメしてみる。使い、使われたほうが早く馴染める。

今後は対戦攻略で使うタイミングも研究されていくだろうから、細かい仕上げはそちらのキャラ別対戦攻略を参考にしてくれ。

ハードアタックからの安定連続技

キャラ	発生	連続技
鉄雄	24	しゃがみ中パンチ→中足払い→骸割り→漢祭り
ジョージ	21	中足払い→大キルソバット→ファランクス
ホン	23	中足払い→大裏式双→腿瞬龍腿
ラン	22	中足払い→小躰槌掌→蓮槌掌→桜花藍舞
ジャニス	23	イージーコンビネーション→クリムゾン
エクソダス	23	中足払い→EXブレス→EXTL
シャン	23	イージーコンビネーション(3HIT)→牙爪山
ジグジッド	21	イージーコンビネーション(3HIT)→テラドライブ
雪舟	24	中足払い→中煽槌→追加攻撃→中煽槌→無蜘疾風
カブリッチョ	22	(ハードアタックSC)→パブリッチョ
ブレア	24	中足払い→シュートキック(4HIT)→フェアリーギフト
アレン	24	中足払い→小ソウルフォース→ファイヤーフォース

ファイティングレイヤー　キャラクター別対戦攻略 ホン・ギルソン



KCマスターへの道は険しいぜ!

KCについてはまだまだ説明不足だが、瞬月腿ネタは即戦力となること間違いなし!

担当：GED

立ちKはすべてKCに

まずは、前回紹介できなかったキックコンビネーション(以下、KCと表記)を簡単に説明しておこう。

KCは、最多で4連続のキックを繰り出す攻撃で、決まったルートしかないイージーコンビネーションと違って、「立ちKならどれを使ってもかまわない」という特徴を持つ。キャンセル可能なものは左の表に、KC中のP（移動技）については左下の表を参考にしてほしい。

1打目は、リーチの長い立ち中Kがもっとも使いやすい。ただ、2打目が連続ヒットするのは立ち大Kスタートの場合のみとなっている。

2打目は、出の早い中Kか小Kを使っていこう。大Kは1打目の大Kから連続ヒットにならない点に注意。

3打目は、キャンセルのかかる小Kが使いやすい。KCを軸ずらしやジャンプなどでかわされた場合、これをキャンセルして瞬月腿や裏式双腿などにつなぐといいだろう。

4打目は、小Kだとガード後に間合いが少し離れるので反撃を受けにくく、ヒット時はキャンセル月空連腿がコンボになる。中Kは3打目から連続ガードになり、ヒット後の起き攻めに行きやすいのが利点だ。

瞬月腿から重ねを狙え!!

瞬月腿に関するネタを2つほど紹介しよう。

●位置入れ替え→大瞬月腿 or 月空連腿

位置入れ替え（ダッシュで相手に密着した瞬間にP）後は、大瞬月腿や月空連腿がコンボになる。下小Kキャンセル大瞬月腿も入るが、つなぎが難しいので、大瞬月腿や月空連腿で確実にダメージを与えることをオススメする。相手のガードが堅いようなら積極的に狙っていこう。

●大瞬月腿→重ねJ攻撃

大瞬月腿のヒット後にレバー入れっぱなしで跳び込むと、ちょうど低い打点にジャンプ攻撃が重なることを利用した連係。

全キャラに対して有効で、必殺技やバレッジブロウをリバーサルで出されても、着地でガードできるほど打点が低いのが利点だ。

前号で紹介したヒット確認連続技「下小K×2〜3→大瞬月腿」や前述の「位置入れ替え→大瞬月腿」などから狙っていこう。この連係は地上の相手にヒットした場合のみ有効で、対空の瞬月腿からは重ねのタイミングが異なる点に注意してほしい。

跳び込みをガードさせたら、

・下小K（下段）からヒット確認の大瞬月腿

・ジャンプ中Kや背旋腿によるめくり

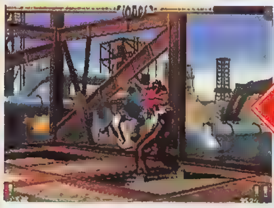
・位置入れ替えからの大瞬月腿や月空連腿

・鍔旋腿（ハードアタック）からの連続技

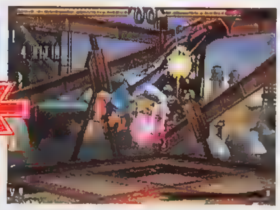
などを狙っていこう。

比較的ゆっくりとしたジャンプゆえに、普段は打点が高くなりがちだが、低い打点で跳び込むことができれば、これだけ選択肢が広がるのだ。

たまには、KCによる連係にいくのも面白いだろう。立ち大KスタートのKCなどは、こういった状況でなければなかなか使う機会はないぞ。



低い打点にちょうど攻撃が重ねられるぞ!



大瞬月腿のヒット後にレバー入れっぱなしで跳び込めば、

重量級には月空連腿!

画面端で鍔旋腿を当てた後は「下大K→小裂空腿→月空連腿→下大P→小裂空腿」を狙うのもいい。キャラ限定ながらも1ゲージで体力の5割強を奪えるため、月空連腿後の追い打ちが安定すれば大きな戦力となるはずだ。ジャンプ防止の「下大K→小裂空腿」からも狙えるぞ。

月空連腿で拾えるのは「エクソダス、ジグジット、カプリッチョ、ジョージ、ホン、テツオ、アレン」の7キャラ。その他のキャラは軽いため、拾うことができない。

エクソダスほどの重量級になると、追い打ちの「下大P→小裂空腿」からさらに月空連腿で拾うこともできるぞ!



重いキャラなら月空連腿で拾える。1ゲージで5割の強力コンボだ!



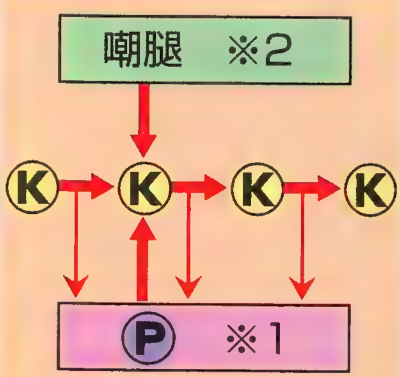
下大K→小裂空腿のヒット後は、

KCのキャンセル可・不可表

△=バレッジブロウのみ

	1打目	2打目	3打目	4打目
小K	○	△	○	△
中K	○	○	△	1段目△ 2段目×
大K	○	×	△	△ ガード時のみ

嘲腿&コンビネーション中のPについて



P(移動技)からのKや嘲腿(当て身返し)によるKは、2段目のK扱いとなる。

※1…小、中、大によって移動方向が違う　小=前進　中=軸ずらし　大=後退

※2…小、中、大はKCの小、中、大に対応している。

バレッジブロウの性能

技名	ヒット数	ガード数	割り込まれポイント	ガード後のスキ
瞬龍腿	26	4	1打目のあと	大
月空連腿	2	2	〃	中

反撃が怖いのはどちらも同じ

「瞬龍腿」

月空連腿につなげる場合は、20ヒット以後のキャンセルを目安にするといい。

ガード後は、通常技の大攻撃や中攻撃からの連続技が入ってしまうほど隙が大きい。

「月空連腿」

ガード後の隙は瞬龍腿より小さく、大攻撃は入らないが中攻撃なら入るくらい。

どちらのバレッジブロウも1打目と2打目の間が連続ガードになっておらず、投げや無敵技で割り込まれる可能性がある点に注意。

攻撃力の高さや隙の小ささでは月空連腿のほうが上だが、瞬龍腿のほうが無敵時間が長く、リーチが長いという特徴がある。

・瞬月腿（→↓↘+K）・背旋腿（←↓↙+K）・裂空腿（→↘↓↙←+K）・嘲腿（←↓↙+P）・裏式双腿（↓↘→+K）・尾襲腿（←+中K）・封牙蹴（→+中K）・鍔旋腿（PK）・瞬龍腿（↓↘→↓↘→+K）・月空連腿（↓↙←↓↙←+K）・KC（KKKK）追加（→+大K）

ファイティングレイヤー　キャラクター別対戦攻略　シャン・フェンファン



逃げ腰?…そうかもしんない

基本はバックステップ。とりあえず安全を確保してから奇襲をかけろ。

担当：CHU

まずはお約束 基本技

●しゃがみ小キック
イージーコンビネーション(以下EC)の起動技。近距離での牽制に使い、2or3段目をキャンセルして底寝を出していくといいぞ。

●立ち中パンチ
これもECの起動技。若干リーチが短いのが気になるが、連続技狙いの時は常にこれを使っていくといい。
跳び込んだ後などの近距離でとりあえず連打してヒット確認をし、ヒットしてたら3段目をスーパーキャンセルして牙爪山、または4発目を空キャンセルして襲絶甲につなげていこう。ガードされていたら4発目を空キャンセルして底寝がいいだろう。

●➡+中パンチ
投げを狙って失敗したときに暴発しやすい技。軸をずらしつつ攻撃できるが、「相手の攻撃を避けつつ攻撃」という使い方はちょっと無理があるので、任意に使う場面は今のところなさそうだ。ただ、当てしまえば(ガードでも)スキはないので、投げ狙いで出てしまった場合はそのまま続けて攻撃を出して連係や連続技を狙ってみよう。

●立ち中キック
技の発生がそれなりに早くリーチもあるので、中距離での牽制に使える技。

●➡+中キック
小さく前ジャンプして跳び蹴りする技。相手の足払い系の技をスカしつつ攻撃することができる。技のモーションが早いので中距離で突然出すと当たりやすい。立ち中キックと混ぜて使おう。

●しゃがみ大パンチ
対空用に使える技。といっても判定はそこそこなので、あまり過信できない。必殺技で対空用に使える技がないので、この技で落とせない相手だったら素直にガードするか軸ずらしなどの別の手段を考えよう。

●しゃがみ大キック
リーチのある下段攻撃。ヒットすればダウンを奪うことができる。技の出もそこそこ早いのでギリギリ届く距離からの牽制に使っていくといいだろう。

基本戦法は「たまに攻める!?」

持っている技のほとんどが特殊な技(とは言ってもこのゲームは他にも特殊な技が多いが)となっているシャン。
この中で最も基本となるのがバックステップから画面上空へ飛ぶ超弓腿だ。超弓腿は押すボタンによって落下の角度が変わり、小はほぼ真下付近、中は若干前方付近、大はかなり前方、と着地する範囲を選ぶことができる。落下中ある程度レバーで制御できるので、相手の位置を考えて使い分けること。うまく相手の頭上に降りてくることができたら基本的に➡+中キックで膝髄砕を狙っていくといいぞ。ただこの時膝髄砕が失敗してジャンプ中キックになるときがあるので、続けて着地に立ち中パンチからのECを入力しておこう。
また、超弓腿は読まれると余裕で反撃を受けるので、あえて相手のいない位置に着地して相手の対空技をスカすのも手だ。



まずはニュートラルから…、



バックステップ。さ〜て、ど〜すっかな〜……、



超弓腿でとりあえず上へ。でもってここから…、



膝髄砕狙いで➡+中キック。投げ失敗でも連続技を狙おう。



手前に着地。対空技の空振りを狙え。



といいつつ、何もしない。じれったい!?



弓腿で奇襲。たま〜に出すと効果的。



ガードされたら寝る その後は?

底寝の後にできる行動は3つあるので、それぞれの特徴を見てみよう。

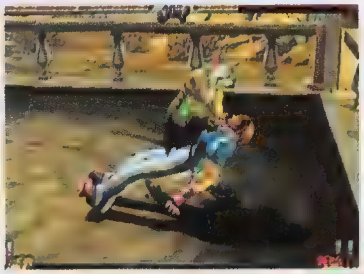
●螺翔腿(K)
寝た状態から跳ね起きつつ相手を蹴る技。ボタンの大小で跳ねる高さが違い、小はほとんどスキがない。そのまま立ち中パンチにいったり、相手の反撃を誘ってバレッジブロウを出すという選択肢を覚えておこう。

●詐回(P)
相手から逃げるように転がり起きる技(?)。ボタンの強弱で移動距離が違い、大だとかなり間合いがあく。一番安定な選択だがもちろん相手のダメージも0。

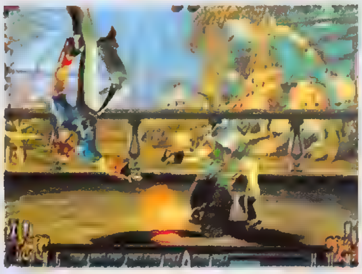
●超弓腿(⬆+P)
寝た状態から一気に画面上空へ跳ぶ。跳ぶ時に隙があり、この時に攻撃をくらうと地上やられになるので狙われると危険だ。

寝た子は起こす

ダウン中の相手を無理やり起こせる頭握。頭握後は五分の状態なので、その後の動きは完全に読み合いになる。反撃を見越してバレッジブロウ、立ちガードを見越してしゃがみ大キック、その逆でハードアタック、といろいろ考えてみよう。まあ無理に起こすことはないんだけどね。



頭握の後は、完全な読み合い。



オススメはしゃがみ大キックかな。

・襲絶甲(PPP)・超弓腿(⬅⬅+P)・膝髄砕(超弓腿後接近して➡+中or大K)・弓腿(⬅⬅+K)・底寝(⬇⬆⬅+K)・螺翔腿(底寝後K)・詐回(底寝後P)・側襲(➡+中P)・翼腿(➡+中K)・頭握(相手ダウン中⬇+大P)・嘲戯(➡⬆⬇⬆⬅+P)・勇姿(S)・裏鳳爪(PK)・牙爪山(⬇⬆➡⬇⬆➡+P(ヒット後⬇⬆➡+P連続3回追加入力))・跳躍翼腿(⬇⬆➡⬇⬆➡+K(連打で攻撃回数増))・EC1(中P中P中P中P)・EC2(⬇小K小K小K)

月影 雪舟



固め目指して手裏剣でござる

雪舟は裏斧迅を使った固めと蜘糸を使った翻弄、奇襲で攻め立てろ！

担当：若人

強力な連係を覚えるべし

雪舟の通常技の中で最も重要なのが、しゃがみ中キック。リーチを生かして中間距離で牽制したり、キャンセルから連続技を決める際には重宝する。また、それと同じくらい重要なのがしゃがみ中パンチで、隙の小ささがウリ。この技から目押しでしゃがみ中キックにつなげ、さらにそのしゃがみ中キックをキャンセルして飛び道具の裏斧迅、または囚縛→追加攻撃を出していけば、強力な連係攻撃のできあがりだ。この一連の連係はしゃがみ中パンチからしゃがみ中キックの目押しをうまくやれば連続技になり、例え連係をガードされていたとしてもまったく隙がない、むしろ相手より先に動けてしまうほど強力な連係なのだ。

雪舟はこの「しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キック→キャンセル小裏斧迅or中囚縛→追加攻撃」を使って、相手を固めながら攻めていくのが基本になる。ということで、まずはしゃがみ中パンチからしゃがみ中キックにつなげる目押しを覚え、次にそこからキャンセルで裏斧迅、囚縛につなげられるようにしていこう。意外と難しいのでかなり練習が必要だが、マスターすれば必ずキミの雪舟が強くなるぞ。



しゃがみ中パンチは隙が少なく、この後には、



目押しでしゃがみ中キックにつなげるといい。さらにこの後は、



隙の少ない小裏斧迅、または中囚縛→追加攻撃を出していこう。

間合いによる有利・不利を知るべし

いま紹介した連係で攻め、相手がガードしていた場合は、さっきも言った通り、こちらが相手より先に動くことができる。つまり、有利な状況に立っているのだ。ここからはしゃがみ中キックにつないでキャンセルから小裏斧迅、または中囚縛→追加攻撃で再度攻めたてるといい。ただし、間合いが離れてしゃがみ中キックが届かない場合があるので、間合いが遠いと思ったら、少し前進してからしゃがみ中キックを出していくといい。



雪舟の前進は速いので、間合いを詰めるのに最適だ。

なお、密着時に小裏斧迅ガードさせた場合は、有利にはならず不利になってしまう。なぜ、不利になるのか？これは裏斧迅を出す（手裏剣を投げる）モーションを硬化時間とし、手裏剣をガードさせるまでの時間を硬化時間を解く時間と考え、有利になる理由から考えるとわかりやすい。

少し離れた間合いから裏斧迅を出した場合、手裏剣をガードさせるまでにタイムラグが生じる。このタイムラグが硬化時間を解く時間となってこちらを有利な状況に立たせている。逆に密着で裏斧迅を出した場合は、手裏剣の判定が発生してからすぐにガードされてしまい、硬化時間を解く時間を稼ぐことができないから、不利になってしまうのだ。

このように裏斧迅はガードさせる間合いによって有利・不利が決まる。前述の連係からの場合は有利なので問題ないが、もし密着でしゃがみ中キックキャンセル小裏斧迅を出してしまった場合は、不利なので攻勢を維持することはできない。ここは相手の反撃を予測し、防御手段をとろう。

密着裏斧迅で不利になった時の選択肢

密着小裏斧迅で不利になったら、以下の3つの選択肢で相手の反撃を防いでいく。

●軸ずらし

無敵時間のある軸ずらしで相手の反撃をかわす。かわしたあとは素早くしゃがみ中キックを出し、キャンセルして連係を組み立てていこう。

●垂撃斬（⬅＋大パンチ）

この技は相手と軸をずらしながら攻撃する技で、タイミングが合えば相手の技をかわしながら攻撃できる。ヒット、ガード問わずこちらが相手より先に動けるので、再度連係を組み立てていけるぞ。





小裏斧迅のあとなど、相手の反撃を予測できるところで、

垂撃斬を出す。タイミングが合えば、反撃をよけて攻撃可能。

●八蜘大蛇

スーパーキャンセル八蜘大蛇でフォローする。前者の二つは相手の技によってかわせないこともあるが、これはほとんどの反撃を迎撃できるため、かなり信頼できる。当然、バレッジブロウゲージにストックがないと出すことができないので、状況を見て使っていく必要があるぞ。

以上が不利な状況での選択肢だ。基本的には垂撃斬を使って行き、確実にいきたい場合は、スーパーキャンセル八蜘大蛇でフォローしていこう。

ガードを崩す手段を考えるべし

ここまでに紹介した連係攻撃でプレッシャーを与え、相手がガードで固まりだしたら、そのガードを崩して強力な連続技を決めていきたい。

基本となるのはハードアタックを使ったガードの揺さぶり。ここは定石通り、下段のしゃがみ中キックをキャンセルして出していく。見事しゃがみガードを崩すことができたらハードアタックのページで紹介しているコンボを叩き込み、一気にダメージを奪え。



ハードアタックでしゃがみガードを崩す。コレ基本。

ほかにガードを揺さぶる手段として有効なのが、蜘糸を使った翻弄。蜘糸とは空中に瞬間移動する技で、小なら相手と少し離れた間合いの上空。中なら小より若干近い間合いの上空。大なら相手の背後の上空と、押すボタンの強さによって出現位置が変わる。また、蜘糸後はジャンプ中と同じ扱いなので、ジャンプ攻撃を出すことが可能だ。

相手のガードを崩す手段として使っていくのは大蜘糸。このあとジャンプ攻撃を出せばめくりと同じ効果を得られるので、相手のガード方向を揺さ振ることができるぞ。



大の蜘糸は相手の背後上空に移動する。このあとは…、



大キックを出して跳び込みと同じ感覚でコンボを狙っていこう。

この大蜘糸の使いどころはハードアタックと同じように、しゃがみ中キックキャンセルから出し、連係として使っていく。しゃがみ中キックからだと入力が難しいという人は、立ち小キックをキャンセルして出していくといいだろう。

なお、大蜘糸を遠距離から不意に出すのも一つの使い方として覚えておこう。蜘糸は相手との間合いに関係なく、出現する位置は常に一定なので、一気に間合いを詰めて相手の背後に回れるぞ。さらに、このとき裏斧迅を出しておけば、牽制から奇襲の有効な連係になる。遠距離から出す際に使ってみるといいだろう。

・裏斧迅（⬇⬊➡＋P）・疾斧迅（空中で⬇⬊➡＋P）・煽槌（⬇⬋⬅＋P（⬇⬊➡＋Pで追加攻撃）・囚縛（⬇⬋⬅＋K（⬇⬊➡＋Kで追加攻撃）・蜘糸（⬅⬇⬋＋P）・鬼菊（空中でPPP）・垂撃斬（⬅＋大P）・武迅斬（PK）・八蜘大蛇（⬇⬊➡⬇⬊➡＋P）・無蜘疾風（⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋P（空中可））

ファイティングレイヤー キャラクター別対戦攻略

カプリッチョ



季節はずれのキノコづくし

カプリッチョを極めるなら、避けて通れないのがキノコの存在。即死コンボもあるよ。

担当：GYU

カプリッチョを使いこなすということは、イコール「キノコ」を使いこなすことだと思っていいだろう。キノコを効果的に設置できれば相手の行動を制限させることができるし、カプリッチョの攻撃の選択肢に幅が出てくる。難しいと思うかもしれないが、とにかくキノコを使わなければ話は始まらないぞ。

まずはキノコを植えよう

キノコを使うためには、まず「オロ」でキノコを足元に植えつけなくてはならない。このキノコは、ボタンに応じて大きさとヒット数が増していくので、できればより大きいキノコを植えたいところ。しかし、大きいほど発生時間がかかるので注意が必要だ。



スキを見てキノコを植える。カプリッチョにとって最も重要な行動だ。

そして具体的な植えつけパターンとしては…、

①通常技（小足払いや中足払い、しゃがみ大パンチ→中足払いのチェーンコンボ）がガードされた場合にキャンセルで小オロにつなげる
②隙が小さく間合いが離れる立ち大キックでプレッシャーをかけて小オロを植える
③投げなどでダウンを奪い、起きあがりに小オロを重ねる
④跳び込みをしゃがみ中パンチで落とし、中オロを植える
⑤スーパーイリュージョンで敵が逃げたスキに大オロ

…といったものが有効だろう。一応、至近距離で植え付ける①〜③は、無敵技や小技で割り込まれる危険性はあるが、ガードさせるだけでも価値があるので、気にせずにガンガン使っていこう。

キノコを布石にした攻撃

前出のパターン①〜③で植えた小キノコは、潰されない限り十中八九ガードされるだろうが、ここで残念がる必要はない。これらの小キノコはあくまでガードを誘うための布石。本命は、ハードアタック・チェーンコンボ（しゃがみ大パンチ→中足払い→大テロテロ）・ウプンカの3択攻撃にあるのだ。

ただし、カプリッチョのハードアタックはヒットしても反撃されてしまうので注意すること。ハードアタックはゲージがあるときに狙い、必ずカプリッチョにスーパーキャンセルして、スキの長さをフォローするように心がけよう。またチェーンコンボの場合も、1段目がガードされた時点で大テロテロから小オロに切り替えられれば理想的だ。



とにかく近距離で小キノコをガードさせれば目的は達成！



そしてガードしているところに3択を迫る。重要戦術の1つだ。

キノコバリアを使え！

④と⑤の状況でオロを出した場合は、相手と離れた状態でキノコを植えることができる。この場合はそのまま状態をキープして、植えたキノコをバリア代わりとして置こう。こういった状態にしておけば、跳び込まれたとしても相手は着地ガードせざるを得ないので、前出の3択につなげることができる。また、相手が足払いでキノコを消しにきたとしても、足払いとキノコが相殺されるところに、一方的に攻撃をたたき込めるというわけだ。遠くで軸移動されて守りを崩されそうになったら、ロンを使って軸を修正しよう。



チャンスを見計らってキノコをバリアにしてみよう。



相手が足払いでキノコを潰そうとするなら、すかさず攻撃だ。

夢の即死キノココンボ

もしキノコを最大限に利用すれば即死コンボを決めることも可能だ。中もしくは大キノコを相手の背後に置かなければならないので、対戦で決めることはかなり難しいが、一度は決めてみたいものだ。

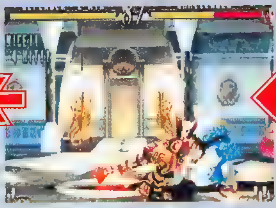
●ジャンプ大キック→チェーンコンボ（しゃがみ大パンチ→中足払い）→大テロテロ1段止め→中キノコ（背後ヒット）→チェーンコンボ（しゃがみ大パンチ→中足払い）→大テロテロ→パプリッチョ（画面端限定）→カプリッチョ

●ジャンプ大キック→チェーンコンボ（しゃがみ大パンチ→中足払い）→大テロテロ1段止め→大キノコ（背後ヒット）→ジャンプ大キック→チェーンコンボ（しゃがみ大パンチ→中足払い）→大テロテロ→カプリッチョ

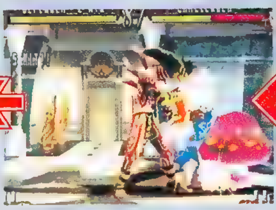
※これらのコンボは当然、スーパーイリュージョンで抜けられるので、コンボ発動の前に使わせておけば完璧だ。



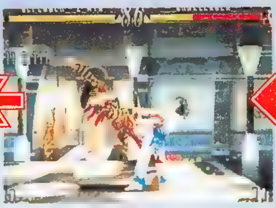
大キノコを相手の背後に置いた状態でジャンプ大Kを決めて…、



チェーンから大テロテロ（1段止め）にキャンセルすると…、



テロテロに押された相手に背後からキノコがヒット！その隙に…、



再びJ大K→チェーンコンボ→大テロテロを決めて…、



カプリッチョでフィニッシュ。1度ぐらいは対戦でも決めたい！

・テロテロ（↓↘→+P）・オロ（↓↙←+P）・ロン（オロ中→↓↘or←↓↙+K）・ツモ（オロ中←↓↙+P）・オロンモ（オロ中↓↓+P）・オルゲナ（オロンモ中PorK）・オロイグ（オロンモ中←↓↙+P）・オロオロ（オロンモ中↓↙←+P）・ウプンカ（→↓↘+P）・モヘー（→+大P）・モヘベ（PK）・カプリッチョ（空中で↓↘→↓↘→+P）・パプリッチョ（↓↘→↓↘→+K）

ファイティングレイヤー キャラクター別対戦攻略

ジグジッド・バートル



置き岩でうっちゃれ!

うまく岩を出してもヒットしなければ即ダメージにはつながらない。だが有利なことは間違いないのだ。

担当：アディオスToshi

岩は置けたか?

通常技から連続技に組み込める必殺技がスーパーキャンセル（SC）できるが連続技にならず、また、通常技から連続技にもならない必殺技は次にバレッジブロウをつなげられるという"EX的に不都合"な点のおかげで、ジグジッドはお手軽キャラになれない。となれば頼りたいのは岩、ガイアソウル。これの置き方については一応は前号でやったので、今回はガードさせた後の攻防を中心に話を進めていこうと思う。

岩の置き方について軽く復習しておこう。

1．基本は相手キャラの前におくこと（めくり等はない）
2．通常技（イージーコンボ）キャンセルで出しても割り込まれるので安心はできない
3．起き上がりに重ねるのもリバーサル技のため、決して安定ではない

以上のことを踏まえて岩を出していき、ヒットしたら連続技へ。連続技はガイアソウル→テラドライブ→（空中で拾う）テラドライブ→立ち中K→キルザベア。画面端でゲージを2個使う場合はこれが楽だ（前回から少し改良）。

注意点としては岩がヒット中に通常技を当てること。例えそれがジャンプ攻撃でも相手キャラは浮いてしまうので、ゲージがないときは立ち中Kをキャンセルしてキルザベアを入れるようにしたい。また空中で通常技→デイブレイクしかつながらない（テラは入らない）のは割と痛いところ。

ちなみにガイアソウルはハードアタックでよろけを誘発した際にも入るので、跳び込みからの連続技に自信がない人は活用していこう。

さて岩がガードされた場合。もちろん選択肢を迫りつつも相手を固め続けていくことを考える（チャート参照）。投げ技、下段技、ハードアタック…。色々ありそれぞれを相手と状況で使い分けることを前提としつつも、一番のお薦めは立ち大K。

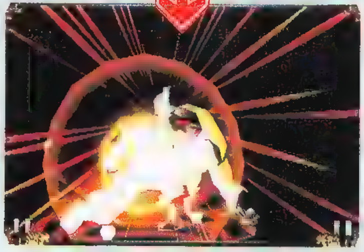
なぜ、これがいいかというとリーチがあって多少離れた間合いでもフォローしてくれるのが1つ。そして、ほとんど連続ガードなので割り込まれることがない（軸ずらしはされるが…）。さらにガードされても反撃を受けなくて安心。しかし硬化時間が短いわけではないので、次の攻撃に割り込んでくる相手にはバレッジブロウによるフォローを準備しておくこと。これはキルザベアを使った場合は必須だ。ただし、この技はジャンプ状態なので、SCする場合は着地した瞬間に入力しよう。焦って早く入力しようとすると余計に出なくなるぞ。

《ガイアソウルからの攻め》

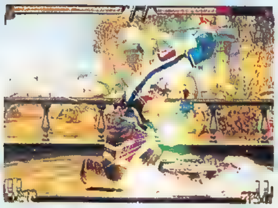
- ガイアソウル
  - ヒットした
    - テラドライブ（ゲージアリ）
    - 立ち中K→キルザベア（ゲージナシ）
  - ガードされた
    - 投げ技（遠ければ要ダッシュ）
    - イージーコンビネーション（近間限定）
    - 下段技（しゃがみ中Kキャンセル）
    - 中段技（アインスナイパー）
    - 立ち大K・ジャンプ攻撃（固め持続）
    - キルザベア（手を出してくる相手に）



岩からの固めに最適。しかしガードされたら…、



バレッジブロウでのフォローを準備しておこう。



岩のよろけ中に当てた通常技は浮く。すぐにキャンセルを。

テラドライブ以外のバレッジブロウは?

前号からここまで、バレッジブロウと言えばテラドライブしか扱ってこなかったが、他のバレッジブロウはどういった性質を持っているのだろうか?

まずグレイトメイカー。叩きつけ系の単発技で出るのが遅い。よってキャンセルで連続技に組み込むことはできず、印象的にはかなり使えない感じだ。ただ、テラドライブのように"ガードされたら反撃確定"ではなく威力もあるので（押しっぱなしで威力アップ）、その点は評価できる。

デイブレイクはテラドライブと同じく浮かせて空中コンボを狙うものだが、それ自体の威力は低く相手を遠くに吹っ飛ばし、自分は前進しないので追い打ちは若干難しい。もちろん画面端なら問題ない。



グレイトメイカーの浮きは絶対に拾えないのだ。

当て身ダメージは貴重すぎる!

上・中段技を当て身できるクロスソルと、それの対下段用であるクロステラ。この2つに対しての共通事項は"小・中・大で持続時間が変わる"ということである。単純に小が短く大が長い。しかし発生するスピードにはほとんど変化がなく、実戦で「相手の技を見て…」という使い方はほぼ不可能。よって、かなりの先読みで入力しておく必要があり、何か通常技をキャンセルして出すというのはあまり得策とは言えないだろう。

読みが当たり相手の技をとることに成功したら、クロスソルはノーダメージで空中に。クロステラは多少ダメージを与えつつ、多少低い軌道でこれも空中に放り投げる。これが画面端に追い詰めていたら、確認して空中コンボにもっていけばいいが、実戦ではそうなることのほうが少ないのでSCでテラドライブにつなぐ準備をしておこう。そこまでつながれば後は、先に書いた連続技をなぞればOK。当て身自体はかなりのリスクが伴うが、コンボになるなら…ね。



当て身成功はゆっくり確認していてはダメ。



早ければ早いほどいいのでSCしてしまおう。

・キルザベア（↓↘→＋P）・クロスソル（↓↙←＋P）・クロステラ（↓↙←＋K）・ガイアソウル（↓↘→＋K）・ザロール（→＋大P）・アインスナイパー（PK）・グレイトメイカー（↓↙←↓↙←＋P）・テラドライブ（↓↘→↓↘→＋P）・デイブレイク（↓↘→↓↘→＋K）

ファイティングレイヤー キャラクター別対戦攻略

ジャニス・ルチアーニ



カッコよく使いこなせ!!

今回は基本から多少離れてしまうが、絶対に戦力になる連続技を中心に紹介していこう。全部覚えられるかな？

担当：ももやん

難しい技を使いこなしてみる

ジャニスの基本戦法は、前回でも紹介した通り。飛び道具であるダーツカットとバタフライを中心に攻めていき、イージーコンビネーション（以下EC）からのクリムゾンでダメージを奪っていく。

しかし、これだけではダメージ不足。大ダメージを狙うならば、難解なグッナイを使いこなす必要がある。

グッナイは、特殊な移動投げ。相手をつかみなにもしなければ、自動で小P↓小K↓中P…といった感じで大Kまで連続で叩き込む。だが、ボタンを押すことによって、それに対応した攻撃を出すことができ、ヒット数、ダメージを大きくすることが可能だ。

なら、適当にボタンを連打すればいいの?というと、問題がある。一つは、複数のボタンを使わないとダメージが低いということ。なるべくなら、6ボタンをフルに使っていきたい。

もうひとつは、2発に1発は相手の技をコピーした攻撃を出すことだ。相手をつかんでから大Pボタンを連打すると、ジャニス大P↓相手大P↓ジャニス大P↓相手大P…と交互に出していく。相手の技の特性、リーチなどを考慮する必要があるので、相手キャラごとに連続技を作る必要があるのだ。



相手の技をコピーするので、リーチや効果が変化してくるのだ。

連続技を作ってみよう！

では実際に、どういった連続技が効果的なのか。各キャラごとに、今現在で考えられる強力な連続技を作ってみた。「対キャラ別グッナイ連続技表」を参照してほしい。

グッナイの基本は、6ボタンの連続押しから始まる。小P↓小K↓中P↓中K↓大P↓大Kといった感じ。だが、最初の小Pは必ず発生するので、実際に押すのは小Kからがいいだろう。何もしなくても自動6ボタン連続技は出るが、時間がかかるため、自分で押すように。

6ボタンのあとは、各キャラごとに変化していく。最終的にはグッナイの時間ギリギリに大攻撃を当てていく。こうすることで、グッナイの最後から通常技を入れることができるからだ。今回のオススメは、小Pを連打するだけのECに繋げる連続技。簡単で、クリムゾン（バレッジブロウ）にも繋げやすいぞ。



時間ギリギリまで攻撃を入れ、最後を大攻撃で締めると…



通常のECが続けてヒットするぞ。クリムゾンまで繋げろ！

基本から外れてしまうのがホン、鉄雄、ジャニスに対して。キック攻撃を多く混ぜると間合いが微妙に離れてしまい、ECが入らなくなってしまうのだ。そこで、紹介するのがキックを極力少なくした連続技。ダメージこそ減ってしまうが、クリムゾンまで繋げることが可能だぞ。

今回紹介した連続技のボタンを押すタイミングだが、最速で入力するのではなく、落ち着いて正確に一定のタイミングで入力していこう（多段ヒットは、ちゃんと確認しよう）。最後のECが入りにくいようならば、一瞬遅らせると入りやすくなる場合もあるぞ。

チェンジ！キラーモード！

もうひとつ難解な技と言えば、モードチェンジのバレッジブロウ、アウェイク。通常技が変化するだけではなく、ジャンプができなくなり、軸を無視して移動できるようになる。

このモードでの強味は、縦横無尽に走り回るダッシュ。ダッシュで直線軸上から逃げ、相手を撹乱させよう。ダッシュからはヘルスライド、止まって小P、投げなどが有効だ。

相手に押さえ込まれたときや、攻めに変化を付けるならばヘルターンがジャンプの役割を果たすぞ。ヘルターン中にPを押せばバタフライが出るので、逃げながら攻撃できる優れものだ。また、何もしなければスキが少ないので、着地投げなども狙えるぞ。



逃げるときは、ヘルターン↓バタフライを使っていこう。

ヘルターン↓バタフライがヒットすると相手はよろめくので、ヘルスライドを狙っていこう。

接近戦では、小P↓中P↓中P↓大K orハードアタックの二択が強力だ。これをメインに使っていこう。ガードされると後が怖いが。

最後に、通常投げからは、ジャンプ大P↓昇りジャンプ大P↓バタフライが入るが、相手が動くと決めにくいので、大足払いが安定だ。



バタフライがヒットすると、相手は行動が制限されるので、攻撃チャンスだ！

対キャラ別グッナイ連続技表

ブレア	小K→中P→中K→大P→大K→小P→中P→中K→大P→大K→大P→EC→クリムゾン
雪舟	小K→中P→中K→大P→大K→小P→中P→中K→大P（2ヒット）大K→EC→クリムゾン
シャン	小K→中P→中K→大P→大K→小P→中P→大P（1ヒット）→中K→大P→EC→クリムゾン
エクソダス	小K→中P→中K→大P→大K→小P→中P→中K→大P→EC→クリムゾン
ジョージ	小K→中P→中K→大P→大K→小K→中P→大P→中K→大P→EC→クリムゾン
ラン	小K→中P→中K→大P→大K→小K→中P→中K→大P→大K（2ヒット）→EC→クリムゾン
ジグジッド	小K→中P→中K→大P→大K→小K→中K→大P→中K→大P→EC→クリムゾン
アレン	小K→中P→中K→大P→大K→小P→小K→中P→中K→大P→大K→EC→クリムゾン
カプリッチョ	小K→中P→中K→大P→大K→中P→中K→大P（2ヒット）→大K（2ヒット）→EC→クリムゾン
ホン、鉄雄、ジャニス	小K→中P→大P→小P→小K→中P→大P→小P→小K→中P→大P→EC→クリムゾン

・ダーツカット(↓↘→+P)・バタフライ(空中で↓↘→+P)・グッナイ(小P小P→大P)・アウェイク(↓↘→↓↘→+K)・ヴァルキラー(アウェイク中↓↘→+P)・ダックショット(アウェイク中↓↙←+P追加P)・ヘルダイヴ(→→+P)・ヘルターン(アウェイク中PPP)・ヘルスライド(アウェイク中→→+K)・ターンカット(→+中P)・ネックカット(→+中K)・グッナイ(PK)・ボルケイノ(↓↙←↓↙←+P)・クリムゾン(↓↘→↓↘→+P)

STAR WARS TRILOGY

さあ、戦いの時間だ！



STAR WARS TRILOGY ARCADE

今回は、2面までの攻略だが、覚えることはいっぱいあるぞ！

担当：SHO



もうゲームセンターには出回っているころだと思うが、みんなもうプレイしたかな？今回は2面までの攻略だ。

このゲームはスタート時にステージを選択できるので、どこから始めても問題ないのだが、本誌では、実際のストーリーにそって、ヤヴィン、ホス、エンドアの順に攻略して盛り上げていこうとおもう。

各ステージのポイントを押さえておけば、1コインクリアはさほど難しくはないので、がんばってみてほしい。

それでは、フォースと共にあらんことを…。

スターデストロイヤー攻略

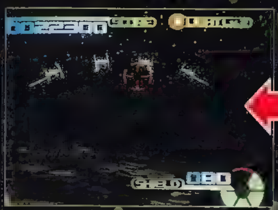
自分は同盟軍主力戦闘機Xウイングに乗ることになるのだが、機体を操縦することはなく画面内の照準カーソルをレバーで動かし、帝国軍を撃破していくという感じになる。

タイファイターの編隊が多数登場するこのステージのポイントは、効率良く敵編隊を攻撃することだ。自分の攻撃がヒットする敵機は、青いカーソルがロックするようになっているが、出てくる敵を順番に攻撃していると、後から出てきた編隊のほうが先に攻撃してくるといったことがある。自分の背後から敵編隊が飛んできたときは、その編隊を攻撃しつつ、他の編隊にも心を配るようにしよう。

あと、横一列に編隊を組んでくるときは、真ん中の2機を最初に撃破すること。ダメージをくらうのは、真ん中の2機だけなので初めに撃破し、そのあとサイドの敵を攻撃すればOKだ。

途中で出てくるスターデストロイヤーは攻撃しなくてもいいが、砲台から撃ち出されるエネルギー弾には注意。砲台は壊せなくても弾だけは破壊しよう。最後にスターデストロイヤーから多数のタイファイターが発進し、すべてを撃破しなくてはならないのだが、イベントボタンを押して援軍を呼べば全く問題はない。

イベントボタンが光っていれば何度も援軍を呼べるので覚えておこう。



横一列の編隊は、真ん中の2機を優先に撃破することが大切だ。



奥にいってしまう編隊よりも、正面の編隊を重視して攻撃しよう。

デススター表面

タイファイターを全機撃破したらステージが変わり、デススター表面での戦いになる。

ここでも重要なのが、敵を攻撃する順番だ。敵は今までと違い、タイファイターの他に砲台も相手にしなければならない。この砲台は、自分の方向に砲座が向くとすぐに攻撃してくるので、素早い対処が要求される。攻撃する順番は、とにかく砲台が先、砲台を撃破したあとタイファイター、という形になる。このとき、砲台を撃破するのにモタモタしていると、タイファイターの攻撃も受けてしまうので、冷静かつ正確に素早く砲台を破壊しなければならない。一度テンポが狂うと、あっというまにダメージをくらってしまうので注意しよう。



とにかく砲台を先に破壊して、それからタイファイターの順に攻撃。

砲台地帯を抜けたら、ベイダー機との戦いだ。ここでは、画面のメッセージどおりに、僚機から攻撃しなければならない。僚機を2機撃破したあとベイダー機を攻撃となるが、連射して素早く攻撃すれば、それほど問題はない。また、ここでもイベントボタンを押すと援護がくるので、有効に使おう。



援護を呼びつつ、僚機から攻撃するのが基本戦法となる。

デススタートレンチ

ベイダー機を迎撃すると、いよいよ、デススターの溝へと進入することになる。ここでは、最初の編隊を撃破すれば、あとはイベントが発動するので、さほど難しくはない。しかし、中盤に上から4機の編隊が降りてくるところは、非常に攻撃が早いので、先読みで左から早めに攻撃しよう。

画面上にカウントダウンの表示が始まったら、もう操作することはできず、ことの成り行きを見守るしかない。ベイダー機をファルコン号が攻撃したあたりで、排気口が近寄ってくるので、カーソルを排気口に合わせイベントボタンを押せばステージクリアだ。



カーソルを排気口に合わせてロックオンしないと命中しない。

HOTH（ホス）

雪上での戦い

氷の惑星ホスでは、帝国軍の攻撃を迎撃しつつ脱出するのが目的だ。大きく分けて2つに分かれているこのステージは、初めにスノースピーダーで敵の歩行兵器を迎撃し、その後白兵戦で敵を倒しながらエコー基地から脱出するという感じになる。

雪上での戦いは有名なシーンの連続。スターウォーズファンは感激もののステージなのだ。



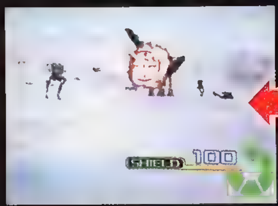
AT-STはブラスターで破壊できるのでどんどん破壊しよう。

歩行兵器を撃破せよ！

ここで出てくる歩行兵器は4足のAT-AT、2足のAT-ST。しかし、AT-STはブラスターで破壊できるが、AT-ATはブラスターで破壊することはできない。そこで、重要なのがイベントボタンを使った「デルタアタック」だ。ゲーム中、イベントボタンが光ったら素早く押す。すると、AT-ATの頭の辺りに赤いカーソルがロックオンするので、そこにブラスターを撃ち込めば数機のスノースピーダーと共に一斉攻撃をしてくれるのだ。初めにデルタアタックを仕掛けるときは画面上にメッセージが出るので、問題ないと思うが、次からはメッセージが出ないので、イベントボタンを注意して見よう。

デルタアタックの他にも、味方がワイヤーで足を絡ませているときは、しっかり援護する必要がある。赤いロックオンマーカーに撃ち込み援護完了となるので覚えておこう。



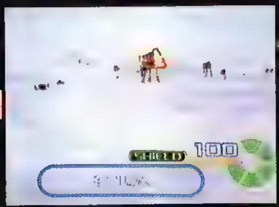


イベントボタンを押せばデルタアタック。ロックオンマーカーを撃つと

数機で一斉射撃！マーカーに撃ち込まないと発動しないので注意。

エコー基地の白兵戦

エコー基地内での白兵戦は、正確にカーソルを合わせることができれば、さほど問題はない。しかし、途中で出てくるワンパ（雪男みたいなやつ）には注意が必要だ。ワンパは耐久力が高く、かなりの撃ち込みが必要だ。ブラスターの連射が早いので撃ち込みには苦労しないが、ブラスターにはオーバーヒートゲージがあるので派手な連射は禁物だ。



ワイヤーを使って足を絡ませている味方がいたときには、



しっかり援護しよう。援護はマーカーにブラスターを撃てばOK。

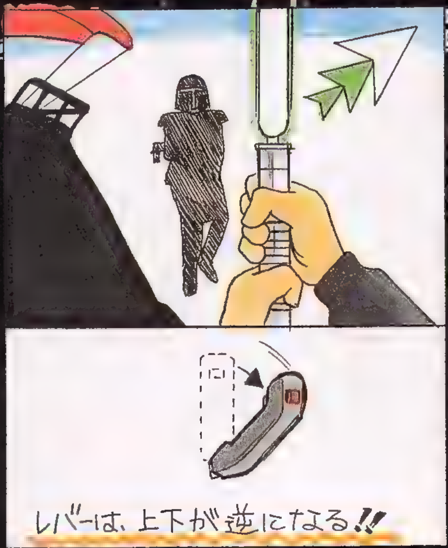


エネルギーがオーバーヒートしないように注意しながら、連射。

Boda Fett（ボバ・フェット）

2ステージ分クリアした時点で、ボバ・フェットと戦うことになる。このステージは、ボーナスステージのようなものので、負けてもゲームオーバーにはならないので安心してほしい。

ライトセイバーでボバ・フェットのブラスターを弾けばいいのだが、弾く方法は画面上に表示される矢印の方向にライトセイバーを移動させるだけ。単純だが、注意したいのはレバー入力が、リバーサルになっているということ。



つまり、上下方向が矢印と逆の方向にレバーを入力しなければならないということだ。例えば、矢印が上を指したらレバーは下へ入力。矢印が右斜め上を指したら、入力は右斜め下へ入力しなければならない。最初はとまどうが、慣れれば何てことはないので落ち着いて入力しよう。

途中で出てくる緑の矢印の方向にレバーを入力すると、ブラスターを跳ね返して、ボバ・フェットにダメージを与えることができる。一回でも緑の矢印入力をミスすると、ボバ・フェットを倒すことはできないのでミスしないようにがんばろう。



緑の矢印がでたら、跳ね返すチャンス！入力ミスをしないように。

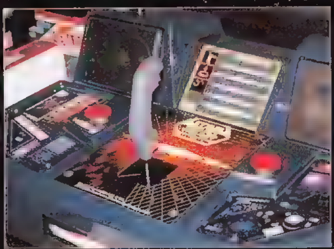
良いレバー環境でプレイしたい！

このゲームの操作はレバー1本とイベントボタンというシンプルなコントロールパネル。レバーにはリアルさを追求するため、ゲームにあわせてさまざまに振動をする優れたシステムになっている。

だが、ゲームセンターによってはレバーの振動がしなかったり、レバーがニュートラルに戻らず、入力した方向に入りっぱなしになってしまい、非常に重いといった状況を多く見かける。

ガンシューティングゲームの要素が多く含まれているこのゲームにとって、照準を合わせるといった行為に負担がかかると、ゲームそのものが変わってしまう恐れが生じてしまうのだ。

おもしろいゲームが、レバーのメンテナンス次第で、ストレスを感じてしまうというのはどうにも耐えられず、ここに、スターウォーズのレバーを再度チェックすることを各オペレーターの方々にお願いしたいと思います。また、レバーの異常を感じたら、店員さんに声をかけ、より良い環境でプレイしましょう。



振動するレバーは感動！みんなも良い環境でプレイしたいよね！

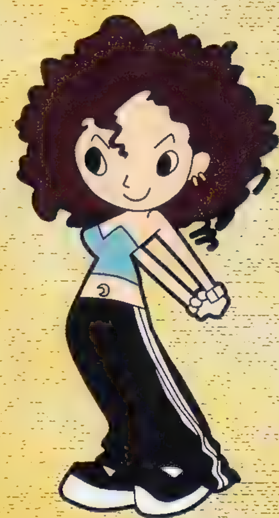
P.S.MESSAGE　G

家庭用ゲーム誌には「業務用からの移植希望」のコーナーをよく見かけるのだから、メストにも「家庭用からの移植希望」のコーナーがあってもいいと思う。／茨城県　P.N.妖怪出魂君　◆まずは感触を摑むため、今期中には特集記事としてやる予定。多分な。（編集部）

カワイイけど凶悪だ







2人や3人でプレイすると簡単だけど、1人では難易度が爆発的にアップするこのゲーム。重要なのは「覚え」と自分なりの「押しパターン」だ!! 気になる隠し要素も紹介。

どんなゲームだ!?

このポップンミュージックは、今ゲーセンを風靡している「ビートマニアシリーズ」をリリースした、コナミの音ジャンルゲームだ。

ルールはビートマニアと同様、画面上から降ってくるノート「ポップくん」が、画面下の赤いラインに重なった瞬間に、そのポップくんと同じ色のボタンを押すだけだ。

タイミング良くボタンを押すと、画面下のゲージが上昇していき、曲が終了した時点で、ゲージが赤の部分まで到達していればステージクリアー。次の曲を選択できる。

しかし、ビートマニアはボタンが5つ+ターンテーブルなのに対し、このポップンミュージックはボタンが9個!! このゲームは、一応2人〜3人プレイ推奨だが、1人プレイでは、ちょっとしたダブルプレイなみの難度になる。

しかし、曲全体のテンポをつかみ、ノートの配列を覚え、自分流の「ボタンを押すパターン」ができれば、どんな曲でもクリアーできるハズだ。当然、1人用の攻略でいくぞ。

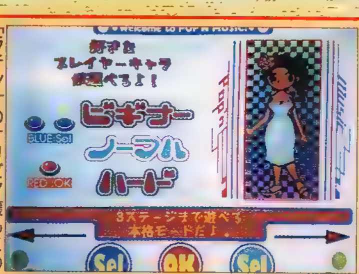


降ってくるポップくんと同じ色のボタンを赤いライン上で押す。

キャラ選択

イージーならニャミとミミ、ノーマルならマリー、ハードならキングが、1P側でプレイによって、アクションしてくれるよね。この1P側に出てくるキャラクターを自分で選ぶことができるんだ。

やり方はモード選択画面で、白か緑のボタンを押すだけ。ボタンを押すごとにドンドンキャラクターが入れ替わる。ちなみに黄色ボタンを押すと、2Pカラーにすることができる。お気に入りのキャラを選んで楽しくプレイ!!



「ラテン」のオリビア嬢もこのように選択可能。カワイイっ!!



黄色ボタンを1回押すと2Pカラー(!?)にできる。白いね。

あのraveが!!

以前ビートマニア2ndの記事内で、「ビートマニアヒットチャート」という、曲の人気ランキングを読者のみなさまに投票してもらうコーナーがあったんだけど、そこで第2位に輝いた「rave」が、なんとポップンミュージックでも遊べるぞ。

出現させるには条件があり、(ディップ設定で遊べるようにしているお店もある)それを満たせばOK。ノート配列は「rave2nd」っぽいので少し難しいかも。



イーヤッ!!レイヴですよレイヴ。ノートを押すタイミングは同じだ。

レイヴ出現条件

1曲目にテクノ、2曲目にダンスを選択し、両方ともGREAT率を85%以上にすると、3曲目に出現する。

オマケにもう1曲!!

ポップンミュージックには、もう一曲の隠し曲がある。それは「BONUS TRACK〜すれ違う二人〜」だ。

発生条件がかなり厳しく、GREAT、GOOD、BADの数をちゃんと考えてプレイしなければならないので、滅多にお目にかかれないが、たま〜に偶然で出現することもあるぞ。

曲自体は、STAGE1のポップスのアレンジのよう。ノート配列はわりと普通、そんなに難しくないレベルだ。



条件下かなりキツいボーナストラック。さなえちゃん!?双子なの!?

ボーナストラック出現条件

1曲目または2曲目において、GREAT、GOOD、BADの下一桁を「5、7、3」または「3、7、5」にする。

※1曲目と2曲目のどちらかで成功していればOK
※「3、5、7」「7、5、3」では不可

あくまで一例

1人プレイ強化講座

ビートマニアのダブルプレイはできなくても、これレベルならまだ頑張りゃできる!!



上下に分けて反応する

ポップンを1人プレイする上で、覚えなければいけないのが「ドコに手をおけば、どのボタンに触れるか」だ。曲を覚えるまでは、反射神経が命。しかし「誤タッチ」してしまうと、ゲージが下がってしまうのがネック。

そこで、ボタンの配列を上段、下段で覚える。青、黄ボタンは上段、白、緑、赤は下段と覚えよう。あとは、それが右寄りか、左寄りかで判断してボタンを正確に押すだけ。この判断法+手の位置記憶を駆使すれば、反射神経だけでも結構いけるはずだ。

押しパターンその1 同時押し編

たま~にある同時押し。ポップくんの位置がが離れたところにあるならば、右手と左手を分けて同時押しすればいいが、まれにポップくん同志が、近接したラインで同時に降ってくる場合がある。

このような配置はできるだけ片手で押すようにしたい。テクノポップにはそんな配置が多く、わりと連続でポップくんが降ってきた直後に、同時押しが待っている場合がある。最後にも1つあるぞ。


J・テクノの最後のポップくんは、こんな感じでイッキに押す。

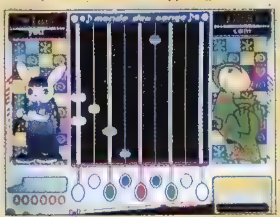

このように押す。後半の曲でも使うポイントが多い押しパターンだ。

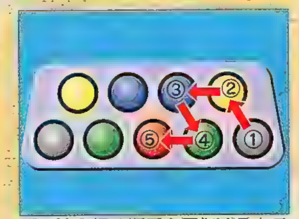

この緑と白のような配置は、ボタンにすると下段で並んでいるので、

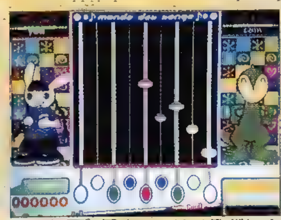
押しパターンその2 いって戻る編

ポップンミュージックのラインは全部で9つ。割と目で追う範囲が広いため、近接したラインにポップくんが固まっている集団が来ると、押す順番をまちがえて「押しミス」になりがちだ。

そういうポイントは落ち着いて順番にボタンを押していく。これはポップンに対しての経験値がたまればたまるほど、ミスが少なくなり、レベルが高い曲でも、初見で本能的に正解の順番でボタンを押せるようになる。


こんな配置も同様。後半の曲になると、スピードが速くて複雑になるぞ。


ボタンを押す順番を図にするとこんな順番になる。


こんな風に固まってはいるが、よく見ると、変なのが混じってる。

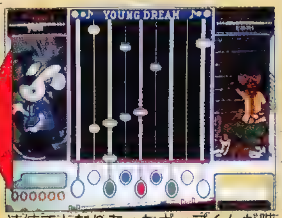
押しパターンその3 ずらし押し編

隣り合っているラインに、ポップくんが1つずつずらされ、短い感覚で連続配置されている場合がある。

このようなところも、片手だけで押すようにする。どのように押すかというと、スタートするポップくんの位置が黄色、青などの上段ならば指、そのほか白、緑、赤などの下段ならば手のひらで押して、そこからずらすように連続でボタンを押していく。ディスコキングの中盤では、必須テクだ。使いどころが多い。


まず、最初の青を指先で叩いて、手をずらすようにして手のひらで赤。


左寄りの青から右寄りの緑まで連続でノートが配置されているとすると、


連続でとなりあったポップくんが階段のように並んでいるような配置は、


最後に、また手をスライドさせて、手のひらで右寄りの左を叩く。


そして右寄りの青を、また手をずらすようにして指先で叩き。

手前味噌ですが…

このポップンミュージック、題名どおり、ポップ調な曲が多く、曲全体の感じとしても、「ン!?どっかで聞いたような…」的なパロディが非常にうまく、個人的に今までに発売された音ジャンルゲームの中で、曲のデキ(カッコよさとかはヌキ)が非常にイイ。そこで「ポップンミュージックベストヒットチャート」を開催したいと思います!!あなたの好きな上位3曲と、1~3位までを予想してハガキに書いて送ってね。見事、1~3位までを当てた方には編集部から素敵なプレゼントも!!待ってるよ!!

あて先は
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26新声社ゲーメスト編集部「ポップンミュージックベストヒットチャート」係まで。



対戦 ホットギミック 快楽天™

大人気御礼!!（?）今回は最終ターンのお3ギャルのみならず、ジャンファイターへの本誌独占インタビューを敢行!! あの初代ジャンファイターたちからもお便りが！そして彩京さんから激ヤバなプレゼントの数々も到着!! 刮目して見よ!!

担当：X指定番長（スー）×組　長崎奉行（たぶちけんこう）MAXIMUM

Hボタン連射伝説

明けても暮れても、次々に現れる女キャラたち…次元の出口をたずねては、知らぬ存ぜぬといわれ、どこにもぶつけようのない激情を、ボタンを連打し、彼女たちを辱めることによって、抑えてきた…。

が…しかーしっ!!もーイヤだっ!!もー手連はイヤ。あまり連打が得意でないオイラでは、遅い手連による、あまりなめらかでないお仕置きシーンはあまりにもぎこちなく、そのうえ手連が遅いために、ボタンを一生懸命連打し、「とても欲望に忠実な自分」を世間様にさらけ出してきた。

そこで私はある1つの名案を考えついた。それは「**Hボタンに連射装置を装着したら、速やかに、スムーズ、そしてスマートな、お仕置タイムができるのではないか!?**」と。しかも、連射装置の王様、シンクロ連射なら…。

早速、編集部のメンテ担当小林君にお願いしてみる。しかし、どうやら回路の制作に手こずるようで、基板のプロフェッショナル、秋葉原メッセサンオーさんに協力を仰ぐ。

そして、ついに時はきた!! シンクロ連射を装備した、ホトギミ快楽天の基板が目の前に!!早速飛びついてプレイする。とりあえずチチのリアクションが楽しみな、のろ田のろみ嬢からいってみよっ!!

そして終了。う〜ん、確かにスムーズで、スマートにお仕置きできるのだが…やっぱ、あの「**連打しているところを人に見られると恥ずかしい感**」は、プレイ内容に不可欠な要素とそこで気がついた…まだまだ修行がたらんようやな!!



いやっ!!とーですから!?この半チチは!?肉感的美女が好みのお客さんにはたまらんでげしょ!?



うーん、やっぱり美女の入浴シーンはいつ見てもいいもんですな。スポ…

CHARACTER FILE⑩

山王グループ総裁の娘　山王（さんのう）百合花（ゆりか）

Eureka Sanneh



PROFILE

年齢／23歳
職業／CLUB「Y・O」のオーナー
作者／琴吹かづき
出典／「天界公路」（快楽天　連載中）
声優／麻見　順子

ちょっと劇画調で、青木裕子並みのカタハバガスゴく、そのカタハバも納得の爆乳がステキな山王百合花さんだ!! 山王嬢が登場する「天界公路」…っつうか、琴吹かづき氏の作品は、そのスジの方にはたまらないであろうハードコアな描写で、かつ洋ピンぽくて、とにかくドキツイ。

作品中では百合花さんのいじめられシーンがオンパレードなので、絶賛発売中の単行本もチェックしとこう!!

辱め固めよ永遠に…

以前、初代ジャンファイターこと、ジャンレッド＆ブルーに「連絡くれ！」と書いたところ、彼らの仲間にあたる、元京都産業大学プロレス同好会・リベルツの河原哲也君（現在は京都ゼロックスの社員とか）から連絡があった。

残念ながらレッド＆ブルーは現在失踪中とのこと。しかしながら、あの禁断の秘技「辱め固め」は、現在もリベルツ会員の究極奥義として、弟子たちにしっかり継承されているとの報告をもらった。健闘を祈る！



初代ジャンファイター・レッド＆ブルーよ！ホトギミにおけるキミたちの功績は偉大であった。

P.S.MESSAGE　G　ガイナックスの脱税（所得隠し）について。昨今のニュースバラエティはともかく、午後のNHKニュースでも取り上げられていたのには驚きました。しかも「エヴァ」の映像つき!これなら二億以上の追徴も惜しくないですよね。まぁ株式会社たるもの、潰れる前に一度ぐらいは十億超←

連載漫画大感謝記念！大プレゼント

①ジャンアメリカコスチューム
②ジャンジャパンコスチューム



各1名様

※アメリカは、実際は緑色

実際の撮影に使用され、漢たちの熱い汁が染みついたジャンスーツ(っていうか全身タイツ)をプレゼント！特別付録として、アメリカスーツには「星形シール」と「付け鼻」が、ジャパンスーツには「日の丸シール」と「ハチマキ」が付いてくる！これでキミも明日からジャンファイターだ！

③声優直筆サイン寄せ書きパネル



5名様

彩京ゲームプレゼントの恒例グッズ！折笠　愛嬢、矢島晶子嬢、大谷育江嬢ほか、全9名の豪華声優直筆生サインをパネルにしてプレゼント！

④「ホトギミ快楽天」メイキング ビデオ



5名様

伝説のお仕置きや、ジャンファイターの恥ずかしい撮影風景、懐かしのジャンブルー、学生プロレス引退試合(笑)まで収録した、門外不出の豪華ビデオを贈呈！ダビングしたら呪われるぞ！

◆応募要項◆

どうだい、豪華すぎるだろ？絶対ほしい！という人は、官製ハガキの裏に、住所、氏名、年齢と、

- 「対戦ホットギミック快楽天」をプレイした感想
- 次回作への希望

を忘れずにお書きのうえ、

〒604-8266
京都市中京区東堀川御池下ル三坊堀川町55-1　大同ビル
(株)彩京　開発部「ホトギミ快楽天大プレゼント」係

までお送りください。締め切りは1月30日(土)消印有効。[illegible]は、例によって[illegible]の[illegible](笑)だ！イラストなんかも描いてあると結構有利かも！応募待ってるよ！

攻略地獄

CHARACTER FILE⑪

ペンギン殺し　ペンギン虐待女(ぎゃくたいおんな)





オッチキーちゃんの「ファイト」など、ステキなキャラがいっぱいだった快楽天本誌の「ビューティフルマネー」(現在は休載中!?)からは、悪をするかと思えばペンギンを殺戮する、ペンギン虐待女が登場だ!! あのペンギン虐待女を虐待できるなんて、なんてステキなんだ。「ホトギミ快楽天」と「ビューティフルマネー」は単行本が大絶賛発売中なので買え!! 買うのだ!! 私もMAXIMUM先生も愛読書だ!!

パンツを一パンツに喜せられる[illegible]なんて屈辱なんでしょう!! [illegible]ドSも脱がしたいけどのコ[illegible] 今夕でさえ!!が[illegible] 脱がしたら[illegible] はさせる[illegible]



PROFILE

年齢／ナゾ
職業／ナゾ
作者／SABE
出典／「ビューティフルマネー」(現在休載中)
声優／矢島　晶子

CHARACTER FILE⑫

小悪魔漫画師　吉村(よしむら)　美佐(みさ)

Misa Yishimura





とってもスレンダーだが、出るトコぼちゃんと出ている女の子を描かせたら天下一品の陽気婢先生からは、まったくのオリジナルキャラクター吉村美佐ちゃんが登場だ!! 美佐ちゃんも、例にもれずかなりスレンダーで、抱きしめたらポッキンいってしまいそうなほど細い。しかもメガネを装備しているので、全国のメガネっ娘マニアならずとも、もちろんMAXIMUM先生も彼女に会うためにコインを投入し続けるはずだ!

[illegible]そのコピー[illegible]も[illegible]は思わないか!?[illegible] 女体盛りなら女体描き[illegible]漫画家[illegible]



PROFILE

年齢／19歳
職業／漫画家
作者／陽気婢
出典／「対戦ホットギミック快楽天」
　　　オリジナルキャラクター
声優／こおろぎ　さとみ

●年末彩京漢祭りスペシャル●

世界初 ジャンジャパン・ジャンアメリカ 男汁インタビュー

今年のジャンファイトを堂々闘い抜いた栄光のジャンファイター、東洋の魔神ジャンジャパンと、蒼き疾風ジャンアメリカ！今回は恒例の年末漢祭りスペシャルとして、お2人に敢然とインタビューを試みた！



Q 小学校時代、身体測定の際に黄ばんだブリーフを履いて行ってしまったことはありますか？

ジャパン「昔を思いだそうとすると、頭が割れるように痛いでありマス！」

アメリカ「昔のことは全然思い出せないネ！不思議ネ！」

※2人とも、諸事情により過去の記憶がありません（本誌235号参照）

Q 初体験はいつですか？

ジャパン「自分はまだ童貞でありマス！」

アメリカ「ミーがハイスクールのころ、隣の席のナイスガイとピンボール台の上で愛しあったネ！」

Q 「漢の魂」と聞いて、思い浮かぶモノは何ですか？

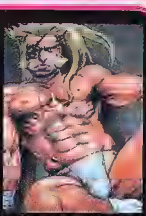
ジャパン「勿論、"漢の魂" といえば、これ即ち「チ●●」でありマス！」

アメリカ「"ペ●●" ネ！ミー的には銀河で一番ソウルフルね」

Q 風雲はだか侍・アインをどう思いますか？

ジャパン「彼は漢神、魂の師でありマス！崇拝しているでありマス！」

アメリカ「エセ外人ネ！ミーのように本当のアメリカ人でないと駄目ネ！」



漢大陸からの使者、アイン。

Q 先代のジャンレッド＆ジャンブルーへの、対抗心はありましたか？

ジャパン「彼とは日本予選で闘った仲でありマス。2人とも、なかなか強かったでありマス！」

アメリカ「ミーのほうが太くて大きいネ！ミーの勝ちネ！」

Q 好きなホールド技は？

ジャパン「あまりの過激さにゲームでは封印された



"ドリームジャンボ浣腸器"が一番でありマス！」

アメリカ「あまりの猥褻さにゲームでは封印されたケド、"大統領葉巻攻め"がベストね！」

彩京に何か言いたいことがあったら、一言お願いします。

ジャパン「次回作でも、自分を使ってほしいでありマス！」

アメリカ「格好良い男子が入社したら、ミーを呼んでほしいネ！ミーは日本人のお尻が大好きネ！」

Q 今、ジャンスーツの下に付けている下着は何ですか？

ジャパン「自分は、白の越中六尺フンドシでありマス！」

アメリカ「ミーはNASAが極秘裏に開発した『ビガーパンツ』を愛用してるネ！」



お宝写真!?ジャンジャパンの着替えを特写！

Q 初恋は何歳のときですか？

ジャパン「初恋は学校の先輩…ああっ、頭が痛い！何も思い出せない！」

アメリカ「初めて鏡で自分を見たとき、ドキドキときめいたネ。あれが初恋だったネ！」

Q 痔の経験はありますか？

ジャパン「自分の肛門は胸の中心にあるでありマス。いつも出血しているので、赤いマークになってるであります」

アメリカ「痔？ないネ！アメリカ人のア○ル丈夫ネ、世界一ネ！」



赤く爛れた胸のコウ●ソ。ベムスターもびっくり。

Q 自らが置かれている立場をどう思いますか？

ジャパン「すごく微妙な立場でありマス（いろんな意味で）！」

アメリカ「大統領のためなら、今でも死ねるネ！この愛は永遠ネ！」

このインタビューを元にして、君も新しい世界＋αを広げよう！ ※けど、広げすぎには注意だ！

次回予告！

次回はウワサの隠しキャラ3人を本誌独占で紹介いたします！
来年も、ホトギミ快楽天は続くぞ！

急告！

年忘れ!うれしはずかしハメはずし!

「対戦ホットギミック快楽天」大会

12月20日（日） 午後2時スタート

G-Model荻窪店にみんな集まれ！

P.S.MESSAGE

G 麻雀ゲームのなにかしらをゲーメスト大賞の別枠で作ってほしいです。／香川県　植松 誠君　◆麻雀や花札などはアーケードゲームのカテゴライズとして、微妙な立場にあります。詳しくは次号の大賞発表号1/30号（12/26日発売号）にて触れますので読んでくださいね。（編集部）

破壊の化身復活



アスラ斬魔伝 SAMURAI SPIRITS 2

担当：ギィ

新たな姿とさらなる力を手に入れ、復活したユガ。エンディングのビジュアルは必見だ。



壊帝ユガ再臨

絶大な攻撃力とリーチを誇るラスボス壊帝ユガ。攻撃を見切り、確実に反撃せ

ユガ第1形態

男性体のユガ、第1形態の特徴は、その間合いを無視してプレイヤーを狙ってくる攻撃の数々。遠く離れてしまうと一方的に攻撃を受けるばかりなので、攻撃に注意しつつ少しでも近づくようにしよう。

また、攻撃のほとんどは上段か中段攻撃で、立ちガードを崩す手段は、魂を抜き取るガード不可技「ナラカ」と自分の周囲に火柱を発生させる下段攻撃「ダラニ」だけ。「ナラカ」は威力も低く、どちらにせよ見切れる早さではないので無視できる。

基本は立ちガードで防ぎ、反撃していけば楽勝だ。

ユガ第1形態の攻撃はどれもスキが大きく、特に2回連続で斬りつけてくる2種類の攻撃の後は全キャラ➡＋Bなどで反撃が可能。

また、空中に浮かんだ後、光球と共に突進してくる「ヴァジラ」、手からレーザーを発する「アルガ」の後も反撃のチャンスだ。

ユガ第2形態

ユガ第1形態から1本奪うと、女性体の第2形態へと姿を変える。鋭い刃と化した腕を伸ばしてリーチの長い攻撃を繰り出してくる。

基本はやはり立ちガードだが、遠距離で腕を槍状に伸ばす攻撃と、炎を発する「ヴァフニジュヴァーラ」の2つの下段攻撃に注意しよう。

攻撃後のスキも第1形態よりは少ないが、そこそこ出の早い攻撃であれば反撃が可能。ガード後の反撃を中心に闘っていこう。

残り体力等とは関係なく、ガード不可の「ラウラヴァ」で攻撃しつつ翼の生えた第3形態へと姿を変える。



基本は立ちガードで2つの下段攻撃に反応してしゃがみガードしよう。



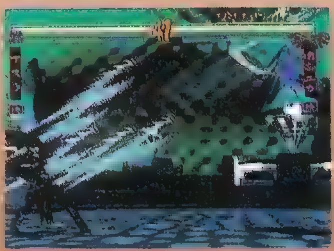
ガード不能の稲妻に包まれ、翼の生えた第3形態へと変身する。

第3形態

第3形態になると、第2形態の攻撃に加えて、その姿にふさわしく宙に舞い上がり、刃と化した腕を振り回したり、エネルギー状の矢を放つといった攻撃をするようになる。

着地にスキがあるので、このおかげでかえって反撃のチャンスは増える。

また、第2形態では動くことのなかった怒りゲージが増えるようになり、怒りMAXで宙からエネルギー弾を叩きつけ、一面を大爆発で包むガード不可の秘奥義「ルディラーンダ」を使ってくる。威力が大きく、回避はほぼ不可能なので、使われる前に勝負をつけよう。



空中からの攻撃はできるだけ近くでガードし、着地に反撃を加えよう。



ほぼ回避不可能な「ルディラーンダ」。使われる前に倒せ。

攻略は62Pへ

アーケードは家庭用を兼ねる!? ゲーメストの殿堂入りムック

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03(3293)9821 FAX 03(3293)9829



GAMEST MOOK VOL.129

バーチャファイター3tb

2,200円+tax

当時「不可能」といわれていたバーチャファイター3tbの家庭用ゲーム機への移植が、セガの新鋭機ドリームキャストでついに実現!! 各キャラのコマンドからCPU攻略、対戦攻略を「キャサ夫」をはじめとしたVFシリーズ伝説の猛者達が完全解析。世界唯一・スミソニアン博物館殿堂入りビデオゲーム、バーチャファイターシリーズの最新作を存分に遊び倒せ！大丈夫！こうなったら君がこの本でヒク◯ンとやれ！（笑）

DC版ソフト 11月27日（木）発売!

……に先駆けて 発売 していました…!

今冬PSに移植決定！現在入手し得る最高の攻略本（当社比）!



GAMEST MOOK VOL.130

エアガイツ ERGEITZ

1,980円+tax

12月17日（木）PS版発売!

……に先駆けて 発売中！



GAMEST MOOK VOL.159

ストリートファイターZERO3

1,480円+tax

12月23日（木）PS版発売!

……に先駆けて 発売中！



GAMEST MOOK VOL.140

電車でGO!2 高速編

1,280円+tax

12月17日（木）PS版発売!

……に先駆けて 発売中！

マルゲ屋でレアテレカGETのラストチャンス!?

ゲームキャラクターテレフォンカードINFORMATION第一弾 KOF特集

マルゲ屋

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03(3293)9069 FAX 03(3293)9829


KOF'95 龍虎チームテレカ


KOF'95 ライバルチームテレカ


KOF'95 主人公チームテレカ


KOF'95 キムチームテレカ


KOF'95 餓狼チームテレカ

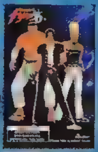

KOF'95サイコソルジャーチームテレカ


KOF'96 キムチームテレカ


KOF'96サイコソルジャーチームテレカ


KOF'96 龍虎チームテレカ


KOF'96 餓狼伝説チームテレカ


KOF'96 主人公チームテレカ


KOF'96 新・怒チームテレカ


KOF'96 ボスチームテレカ


KOF'96 新・女性格闘家チームテレカ


KOF'96京テレカ


KOF'96庵テレカ


KOF'94 サイコソルジャーテレカ


KOF'96 八神庵テレカ


KOF'97 ADテレカ


KOF'97 ニューフェイスチームテレカ


KOF'97 矢吹 真吾テレカ

残り少ないものはマルゲ屋のみでの販売になります。
今後、再生産されることはないので、レアテレカになること必至!

新声社KOFテレカシリーズ
各1200円（非課税）
マルゲ屋各店にて販売中

練習モードで投げ抜け4時間やりました

GYUのPS版「エアガイツ」はどげな感じ？

半年以上もの月日を経て「どげな感じ？」が復活！今回は12月に発売される、プレイステーション版「エアガイツ」のレビューをお届けしよう。

どうもー。部屋に積んであったCDの山を踏んづけて、約2万円分も無駄にしたゲーメストライターのGYUです。原稿をためてると、ほんとロクなことないっすね。

さて、みなさん。いまから11カ月ほど前に連載していた「GYUのどげな感じ?」っていうコーナーを覚えてますか。わずか3回で大団円を迎えたこのコーナーは、主に鉄拳3に関する四方山話を切々と綴ったたわいもないホニャララなページだったんだけど、その中にPS版鉄拳3のレビュー記事があって、意外にこれが一部の人間に好評だったんですよ（なんかマギー○朗っぽい説明だなあ）。

そしてこのコーナーも不死鳥の如く復活したというわけで、今回はアーケードからPSに移植される「エアガイツ」を紹介しようというわけです。まぁ、今さら1ページでシステムなんかを解説しても面白くもなんともないので、とりあえずプレイした感想をフィーリング重視で語っていくぞ。

最近のCGはすごいなぁ

さっそくメストらしく、アーケード版との比較に入りたいところだけど、ゲームを立ち上げるとコンシューマお約束のムービーが流れます。実はこのムービーの出来がかなり良く、俺ちょっと感動。個人的には今までPS版鉄拳3のムービーが一番好きなんだけど、ハッキリいってエアガイツのムービーも負けず劣らずイイっす。なんつったらいいのかなー。

まぁ、CG自体のレベルも最高なんだけど、矢継ぎ早に切り替わるカットとキャラの演出がとにかくカッコイイんですよ。秋葉原の路上でもいいから、一度見てみたほうがいいヨ。ちなみにお気に入りのシーンは、李書文が鉄山靠で機動隊を吹っ飛ばすところと、猪場がうまそうに食うラーメン。コレ見たあとラーメン食いました（スーパー○ップでゴメンよ）。

アーケードモードの移植度は99・9%！

で、肝心のアーケードモードですが、これもハッキリいってスゴイ出来です。ていうか、あまりに移植が忠実すぎてアーケード版との違いが良くわかりません（移植が良くできている＝書くことがない＝くだらねー話を冒頭で引っぱる＝自己嫌悪）。

あえてアーケード版との違いを挙げるなら、キャラのテクスチャー（特に皮膚の部分）がちょっと軽く感じてしまう程度。まあ、これはあくまでアラを探せばということで、実際には違いを感じることはほとんどないだろう。技の判定などといったゲーム性の根本に関わってくる部分は完璧に移植されているので、これは大げさでもなんでもなく、移植度は99・9%と謳っても過言じゃないぞー！

ちなみに、あんまり大きな声じゃいえないが、FFⅦキャラを筆頭にした新キャラもかなり良さげです（増田光司がマジで一押し）。練習モードもあるから、ゲーセンでプレイした人もそうでなかった人も十分楽しめるはずだ。



これがPS版アーケードモード。実際は写真より綺麗！

その他のモードはどげな感じ？

アーケードモード以外にも、いろんなモードがテンコ盛りのPS版エアガイツ。複数のミニゲームに加えて、トバルシローズで好評だったクエストモードも健在だ。ミニゲームには、レースゲーム風やハイパーオリンピック風、オセロ風とどれも楽しめるけど、俺的にはクエストモードがお気に入りかな。

これは「トバル№1」や「トバル2」に入っていたクエストモードの新作だが、今までよりもはるかに進化した内容になっているぞ。これらについては次号でより詳しく紹介しよう（一応、続くみたいなんで）



セフィロスを始め、隠しキャラの存在も楽しみだ！

これがPS版の特典だ！オープニングムービー公開！



建物の入り口に待ち構えている機動隊の一団に…、



李書文の鉄山靠が炸裂！隊員の姿はあとかたもない…。



で、これがラーメンをくらう猪場。こんなシーンが満載？

幕末浪漫 第二幕 月華の剣士

月に咲く華 散りゆ



非情なる運命の刻来る、閃く刃に想いをのせて、散る


か散らすか涙華！
く花
はな
株式会社 新日本企画
幕末浪漫第二幕
月華の剣士
月に咲く華、散りゆく花
TM ©SNK 1998
『幕末浪漫』第二幕、装いも新たにアーケードに登場！
The Future Is Now
SNK
インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう！"ネオジオポケット"の最新情報も満載！ SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110 [受付時間]9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。
NEOGEO
NEOGEOはSNKの商標です。



やつらの背後に気をつけろ。
ジョジョの奇妙な冒険
© 荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社
© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
BIZARRE ADVENTURE
入魂!!ジョジョの世界を完全ゲーム化!!
●荒木飛呂彦ワールドここに完全再現:ジョジョに登場する魅力的なキャラと個性的なスタンドが今までに培われた「CP-システムⅢ」をはじめ最新の技術でゲーム上に生まれ変わり新登場。
●ジョジョだからこそ実現。本体+スタンド怒涛の連携攻撃「スタンドシステム」:スタンドが必殺技で攻撃中になんと本体も同時攻撃が可能。息もつかせぬダブル攻撃で戦略性も自由自在。
●原作の再現+オリジナルストーリー:原作の再現はもちろん、サブキャラクターなどはオリジナルストーリーが作られ、君の冒険心をパラレルワールドへと導く。
CP SYSTEM Ⅲ 第4弾
画面は開発中のものです。
募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求 ●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-948-0555
お問い合わせは… ●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
セルピュータ 最新情報
11月21日発売!!
「超鋼戦紀キカイオー」オリジナル・サウンドトラック
2,940円(税込)［2枚組］ CPCA-1016〜7
初回特典:オリジナルジャケットサイズカレンダー封入
■1999年1月21日発売!!
「超鋼戦紀キカイオー」ドラマアルバム
2,520円(税込) CPCA-1018
●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
"キカイオー"の世界を完全網羅。今すぐアクセス!!<カプコンホームページ(インターネット)>http://www.capcom.co.jp/



株式会社カプコン®

＜国内販売事業部＞ ●本　　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町３丁目１番３号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786 福岡／(092)441-1991

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

GAMEST
January 1.15 1999
No.245
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成11年1月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第2号通巻245号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-3293-9321
特別定価 560円 本体533円 送料140円



雑誌22443−1/15 ©1999 SHINSEISHA Printed in Japan T1122443010565